

BAB II

GAMBARAN UMUM *PLAPLAY INDOOR THEME PARK* KOTA

SEMARANG DAN IDENTITAS RESPONDEN

Pada bab 2 ini dijelaskan tentang gambaran umum *Plaplay Indoor Theme Park* Kota Semarang dan identitas responden. Responden dalam penelitian ini pengunjung *Plaplay Indoor Theme Park* Kota Semarang.

1.1. Gambaran Umum *Plaplay Indoor Theme Park* Kota Semarang

Plaplay Indoor Theme Park, merupakan wahana bermain indoor pertama di Kota Semarang yang terdiri dari 15 wahana permainan. Berada di area seluas 6.500 m² di lantai satu, dua dan tiga SETOS (Semarang *Town Square*) yang beralamat di Jalan Petempen No 294 Gajah Mada Semarang. Lantai dua *Plaplay Indoor Theme Park* memiliki tema “*Jungle*” dengan dekorasi dan pernak pernik seperti hutan liar dengan berbagai macam binatang serta bioskop 5D pertama di Semarang. Lantai 3 *Plaplay Indoor Theme Park* bertema “*Candy Land*” dan memiliki 5 wahana serta 2 fasilitas untuk. *Plaplay Indoor Theme Park* ini mulai beroperasi tahun 2015. Tarif tiket untuk bermain di *Plaplay Indoor Theme Park* bervariasi tergantung jumlah wahana dan hari. Tarif mulai Rp60.000,00 untuk 5 wahana di *weekday* hingga sebesar Rp120.000,00 untuk 12 wahana di *weekend*.

2.1.1 Profil Perusahaan

Nama Bisnis	: <i>PlaPlay</i>
Pemilik	: PT.
Lokasi	: Semarang Town Square (SETOS) Jl. Inspeksi (Gajah Mada) – Semarang, Jawa Tengah 50133
Jenis Bisnis	: <i>Indoor Theme Park</i>
Faktor unik	: Taman bermain <i>indoor</i> yang menjadi bagian dari <i>one stop entertainment centre</i> pertama di Semarang.
Produk dan servis	: 15 wahana taman bermain <i>indoor</i> yang diimpor dari pabrik terkemuka di China dan Hongkong, termasuk puluhan mainan <i>arcade game</i> terbaru dan tempat bermain anak-anak balita dan tempat penitipan anak di bawah umur.
<i>Target Market</i>	: Target utama adalah anak-anak (2 - 12 tahun), remaja (13 - 18 tahun) dan muda mudi (18 tahun ke atas).
<i>Secondary target</i>	: Orang tua keluarga muda dan peminat taman bermain.
<i>Goal</i>	: Dalam tahun pertama pembukaan, <i>PlaPlay</i> memiliki target sekitar 1.5 juta pengunjung dari populasi kota Semarang dan menarik pengunjung dari lokal Jawa Tengah dan sekitarnya.

2.1.2 Sejarah perkembangan Plaplay

Setiawan Group adalah salah satu pengembang *premier real-estate* di Semarang, Jawa Tengah. Setiawan Group didirikan pada tahun 1998 dengan portfolio bisnis dalam bidang *real-estate*, kusen dan jendela UPVC dan F&B. Kantor pusat kantor Setiawan Group terletak di Semarang, Jawa Tengah dan dapat dicapai dengan 45 menit penerbangan dari Jakarta ke Semarang. Setiawan Group juga dikenal untuk memberikan kualitas tinggi untuk setiap divisi yang telah didirikan dengan lokasi terbaik di *Central Business District* di Semarang.

Setiawan Group memulai usaha pada divisi *real estate (residential complex and office complex)* dengan mengembangkan perumahan kecil dengan mengembangkan *cluster* perumahan Senjoyo Indah. Dengan kesuksesan yang dicapai di Senjoyo Indah, Setiawan Group melanjutkan dengan pengembangan *cluster* perumahan premium di Jl. Papandayan, Semarang yang disebut Mutiara Papandayan dengan total area seluar 5 hektar. Project baru terus bertambah untuk memperluas portfolio perkembangan *real estate* di Semarang seperti Mutiara Sewakul yang terletak di Ungaran, Mutiara Supriyadi dengan lokasi di Jl. Supriyadi, dan Mutiara Gama yang merupakan ruko *cluster* terletak di Jl. Gajah (belakang Lotte Mart, Semarang).

Setiawan Group memulai pengembangan baru terhadap *high-rise building* pada tahun 2011. Setiawan Group membangun *apartment* tinggi pertama, Mutiara Garden di Semarang, Jawa Tengah.

Dilatarbelakangi Provinsi Jawa Tengah dengan luas 32.800,69 Km² di daerah sekitar seperempat dari total lahan Pulau Jawa. Populasinya sudah mencapai 32.779.832 penduduk pada perkiraan perhitungan resmi untuk bulan Januari 2014. Ini membuat provinsi Jawa Tengah adalah provinsi terpadat ketiga di Indonesia setelah Jawa Barat dan Jawa Timur.

Semarang merupakan kota di pesisir utara Pulau Jawa, Indonesia. Ini adalah ibukota provinsi Jawa Tengah. Semarang memiliki luas wilayah 373,67 Km² dan penduduk sekitar 1.5 juta penduduk, sehingga dikatakan kota terbesar kelima di Indonesia. Jadi, sudah sepantasnya pengembangan bisnis dari berbagai *segment* sudah mulai dipikirkan untuk lebih memajukan kota Semarang. Selama ini Semarang belum ada objek wisata yang tidak semata-mata berkaitan dengan bangunan terkenal dan bersejarah (*Historial Building*).

Semarang *Town Square* (SETOS) adalah satu konsep proyek *Family Lifestyle* yang bukan sebagai pusat *Shopping Mall* yang ada sebelumnya di Semarang. SETOS memiliki 3 *style* kebutuhan yang dapat dirangkum menjadi satu tempat. Dengan konsep baru dan dengan segala fasilitas yang diberikan, SETOS memadukan konsep *Leisure and Entertainment* yang menyatu secara harmonis.

SETOS *Building* terdiri dari 17 lantai yang terbagi dari sarana permainan yang sangat luas untuk semua kalangan, *food and beverages tenant* yang belum ada sebelumnya di Semarang, tempat bersantai dengan konsep yang berbeda dan hotel yang memiliki fasilitas *ballroom* dan *meeting rooms*.

Lantai 1 – Lantai 3 *Plaplay* ini adalah pusat dari segala permainan yang telah dikonsepsikan oleh *Plaplay* dalam tiga lantai dengan posisi di lantai 1, 2, dan 3.

PlaPlay akan menjadi daya tarik tersendiri bagi lebih dari 30 juta penduduk di Jawa Tengah dan sekitar 1.5 juta penduduk kota Semarang. Hitungan penduduk ini belum termasuk dari berbagai kota terdekat dengan Semarang seperti Kudus, Demak, Salatiga, Solo dan sekitarnya. Mereka akan datang berlibur atau menghabiskan hari-hari bersama keluarga dan teman-teman.

PlaPlay memiliki total luas sekitar 6.500 m² yang terletak di lantai 1, 2 dan 3 SETOS. *PlaPlay* diprediksi dan dapat menjadi target minimal 10% dari total penduduk di Jawa Tengah. Khususnya untuk masyarakat Semarang dan sekitarnya yang akan mencoba dan berkunjung ke Semarang setiap bulannya. *PlaPlay* sendiri akan menarget sebanyak kurang lebih 2 juta penduduk per tahun dengan estimasi kurang lebih 150.000 pengunjung di *PlaPlay*.

Market Indonesia untuk taman bermain dan *entertainment centre* terus berkembang, dengan *rate* investasi *Compound Annual Growth Rate* (CAGR) 13% dari tahun 2007 ke 2012, disebabkan *trend* populasi yang terus meningkat dan semakin makmurnya populasi Indonesia. Tiga taman bermain di Indonesia termasuk di 20 taman bermain yang paling banyak dikunjungi di dunia, Dunia Fantasi termasuk yang paling di kunjungi di Asia.

Profit margin terus meningkat mengikuti pertumbuhan pendapatan industri taman bermain yang melebihi pengeluaran operasional, dengan CAGRs 12% dan 11% dari tahun 2007-2012. Prediksi ke depan di industry taman bermain tetap terlihat positif, di prediksi untuk terus meningkat sampai 53% dari tahun 2013-2018 karena pertumbuhan populasi dan peningkatan pendapatan dari populasi kelas menengah di Indonesia (Euromonitor, 2013).

Plaplay dibangun sebagai bagian dari *mall entertainment* pertama di Semarang. Terinspirasi dari *Cilandak Town Square* (Jakarta) dan *Surabaya Town Square* (Surabaya), SETOS di kembangkan untuk memberikan pilihan alternatif untuk penduduk Semarang dan Jawa Tengah yang mencari tempat untuk berkunjung, bersosialisasi dan bercengkerama bersama keluarga.

2.1.3 Visi dan Misi

Visi dan Misi *PlaPlay Indoor Theme Park* Kota Semarang adalah untuk mejadi taman bermain *indoor* pertama di Semarang, dengan area seluas 6500 m² dan meliputi 15 wahana di 3 lantai.

2.1.4 Logo Perusahaan

Gambar 2.1 Logo *Plaplay Indoor Theme Park*



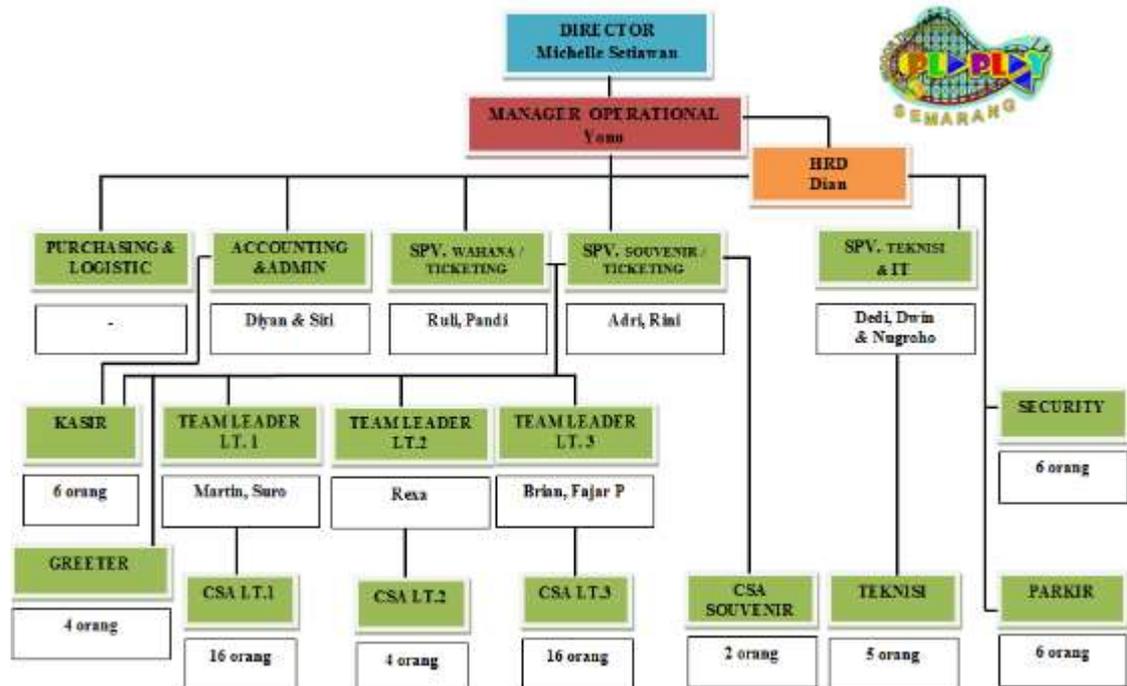
Sumber: *Setiawan Group Company Profile*

Arti logo *Plaplay Indoor Theme Park* Kota Semarang adalah mengadopsi permainan sesuai dengan jasa yang dijalankan, *roller coaster* mewakili salah satu wahana andalan *Plaplay Indoor Theme Park*, yaitu wahana 5D. Warna warni pada

tulisan *Plaplay* melambangkan keceriaan yang diharapkan dapat menumbuhkan keceriaan bagi orang-orang yang mengunjungi *Plaplay Indoor Theme Park*.

2.1.5 Struktur Organisasi

Gambar 2.2 Struktur Organisasi *Plaplay Indoor Theme Park*



Sumber: Struktur Organisasi *Plaplay Indoor Theme Park*

2.1.6 Jam Operasional

Senin – Jumat : 09.00 – 20.00

Sabtu – Minggu : 08.00 – 22.00

2.1.7 Wahana yang Ditawarkan

Plaplay berada di lantai satu ke lantai tiga dengan total luas area sebesar 6.500m². *PlaPlay* menyediakan total 15 wahana permainan di tiga lantai dengan memainkan perbedaan konsep di setiap lantainya, arcade games dan juga satu fasilitas foodcourt untuk mendukung wahana permainan ini. *PlaPlay* juga memiliki total 17 karakter yang telah didesignkan khusus untuk *PlaPlay* dan sudah dipatenkan.

Dalam lantai 1 ini diberikan tema “Taman Bajak Laut” sehingga satu lantai ini memiliki berbagai macam dekorasi dan pernak pernik yang mendukung tema ini semaksimal mungkin. Lantai 1 ini memiliki total 7 wahana permainan dengan variasi permainan yang sangat menyenangkan untuk berbagai umur.

Dalam lantai 2 diberikan tema “Taman Hutan Liar” dan satu lantai ini memiliki berbagai macam dekorasi dan pernak pernik hutan liar dengan berbagai macam binatang. Lantai 2 ini memiliki satu bioskop 5D pertama di Semarang yang bisa mencukupi 24 orang per session. Lantai ini juga mengcover berpuluh puluh mesin game arcade. Di dalam lantai ini pun tersedia fasilitas foodcourt untuk menunjang fasilitas permainan di *PlaPlay*.

Dalam lantai 3 diberikan tema “Taman Permen” dan satu lantai ini lebih difokuskan untuk wahana anak anak kecil Lantai ini memiliki total 5 wahana dan 2 fasilitas untuk anak anak balita dan dibawah umur (2-6 tahun).

Berikut tipe-tipe wahana yang ditawarkan:

2.1.7.1 Energy Claw

Gambar 2.3 Wahana *Energy Claw*



Sumber: *Setiawan Group Company Profile*

Energy Claw adalah wahana yang menarik dan menegangkan yang dapat menjadi salah satu wahana yang paling populer di *PlaPlay*. Masing-masing kabin akan berputar dan masing-masing lengan akan mulai mengangkat para kabin untuk dibalik sampai atas kebawah dengan kecepatan yang luar biasa dan berlawanan untuk menciptakan efek badai super. Kecepatan yang super dan lengan yang berputar secara vertikal dan terbalik akan membawa para pengunjung untuk menikmati pengalaman wahan baru seperti *Energy Claw* yang menegangkan. Wahana ini berkapasitas 32 orang.

2.1.7.2 Pendulum

Gambar 2.4 Wahana Pendulum



Sumber: Setiawan Group Company Profile

Pendulum adalah wahana yang bergantung dengan motor yang ada di puncak wahana, membuat wahana pendulum berayun dengan sudut kecil hingga sudut yang lebih besar (hampir sampai 180 derajat). Wahana ini akan berayun ayun dengan kecepatan yang semakin cepat dan berputar-putar, sehingga para pengunjung bisa merasakan sensasi adrenalin yang luar biasa. Wahana ini bisa dinikmati oleh 12 orang dalam sekali permainan.

2.1.7.3 Spiral Jet

Gambar 2.5 Wahana *Spiral Jet*



Sumber: Setiawan Group Company Profile

Wahana Spiral Jet merupakan wahana terbaru yang akan menarik untuk anak-anak remaja. Setiap kursi dilengkapi pistol-pistol laser yang bisa ditembakkan dan masing masing kursi akan diangkat, diptuar, dan digetarkan untuk memberikan sensasi seperti perang di luar angkasa. Wahana ini bisa dinikmati oleh 16 orang dalam sekali permainan.

2.1.7.4 Mini Ferris Wheel

Gambar 2.6 Wahana *Mini Ferris Wheel*



Sumber: Setiawan Group Company Profile

Mini Ferris Wheel ini dikemas dalam desain terbaru dimana masing-masing sisi bergerak di arah yang berlawanan. Wahana ini memiliki 5 kabin di setiap sisi, dimana setiap kabin bisa memuat 2 penumpang untuk para orang tua mendampingi anak-anak yang lebih muda. Wahana ini bisa dinikmati oleh 20 orang dalam sekali permainan.

2.1.7.5 Carousel

Gambar 2.7 Wahana *Carousel*



Sumber: Setiawan Group Company Profile

Carousel merupakan salah satu wahana klasik yang wajib dimiliki di dalam sebuah tempat permainan. Carousel memiliki bentuk kuda-kudaan dan juga sofa panjang sehingga satu keluarga dapat menikmati permainan ini. Wahana ini bisa dinikmati oleh 16 orang dalam sekali permainan.

2.1.7.6 Jumping Frog

Gambar 2.8 Wahana *Jumping Frog*



Sumber: Setiawan Group Company Profile

Jumping Frog merupakan sebuah permainan yang dapat menarik perhatian anak-anak karena uniknya mainan ini dan telah didekorasi dengan lighting LED yang berwarna-warni. Ditunjang dengan sistem hidrolik, kabin para penumpang akan diangkat secara perlahan-lahan ke atas sebelum dilepaskan secara bebas ke dasar wahana. Wahana ini bisa dinikmati oleh 6 orang dalam sekali permainan.

2.1.7.7 5D Cinema

Gambar 2.9 Wahana 5D Cinema



Sumber: Setiawan Group Company Profile

Wahana bioskop 5D ini merupakan wahana pertama di Jawa Tengah yang akan memberikan pengalaman menakjubkan dari sebuah film ke realita hidup dengan efek-efek special simulator. Para pengunjung akan berpegangan ke kursi-kursi mereka saat kursi-kursi itu bergetar dan bergoyang secara drastic dan dilengkapi efek-efek lingkungan seperti asap, air busa, petir, api dan lain-lain. Wahana ini bisa dinikmati oleh 24 orang dalam sekali permainan.

2.1.7.8 Tagada Disco

Gambar 2.10 Wahana *Tagada Disco*



Sumber: Setiawan Group Company Profile

TAGADA merupakan satu permainan yang mengundang para pengunjung untuk duduk dan menikmati sensasi putara, getaran secara lambat dan cepat dan ditemani musik disko yang menyenangkan. Para pengunjung bisa duduk di kursi dan tidak terhalang dengan adanya seatbelt untuk menikmati simulasi sebuah dansa, dengan putaran wahana, music, lampulampu special dan sound system yang seru. Wahana ini cocok untuk semua umur. Wahana ini bisa dinikmati oleh 40 orang dalam sekali permainan.

2.1.7.9 Driving School

Gambar 2.11 Wahana *Driving School*



Sumber: Setiawan Group Company Profile

Wahana driving school ini adalah wahana berteknologi tinggi untuk memberikan pelatihan dan edukasi tentang menyetir untuk anak-anak yang bisa didampingi orang tua. Anak-anak bisa memulai pelatihannya dengan menggunakan mobil pemula, didampingi orang tua dan mempelajari peraturan lalu lintas. Wahana ini didesain tidak hanya untuk meningkatkan pengalaman menyenangkan bersama orang tua, tetapi juga untuk melatih anak dengan kemampuan baru. Wahana ini bisa dinikmati oleh 2 orang dalam satu mobil.

2.1.7.10 Bumber Car

Gambar 2.12 Wahana *Bumber Car*



Sumber: Setiawan Group Company Profile

Bumper car juga merupakan salah satu wahana klasik yang wajib dimiliki di dalam sebuah tempat permainan. Bumper car dapat mengajak pengunjung untuk ikut serta bermain dan bersenang-senang di PlaPlay. Wahana ini bisa dinikmati oleh 2 orang dalam satu mobil.

2.1.7.11 Human Gyroscope

Gambar 2.13 Wahana *Human Gyroscope*



Sumber: Setiawan Group Company Profile

Gyroscope merupakan salah satu permainan yang menantang adrenalin dan berbeda dari yang lain. Gyroscope bisa berputar ke arah manapun dan berotasi ke seluruh sudut dalam 360 derajat. Para pengunjung bisa merasakan sensasi seperti astronot ketika menjelajahi luar angkasa dan merasakan pengalaman stimulasi tiga dimensi. Ketika Gyroscope berputar ke sudut-sudut yang lebih ekstrim dan lebih cepat. Para pengunjung akan ditantang secara fisik dan mental untuk tetap bertahan dan menikmati sensasinya. Wahana ini bisa dinikmati oleh 6 orang dalam sekali permainan.

2.1.7.12 Baby Fun

Gambar 2.14 Wahana *Baby Fun*



Sumber: Setiawan Group Company Profile

Baby Fun Station adalah wahana yang didesain untuk anak-anak di bawah umur (2-6 tahun) dan untuk orang tua untuk mendampingi. Wahana ini penuh dengan ayunan, halangan, seluncuran, mesin-mesin edukasi dan tiang-tiang yang bisa dipanjat, dilompati, dan dimainkan. Semua fasilitas di wahana ini terbuat dari bahan-bahan tidak beracun, ramah lingkungan dan berkualitas tinggi untuk tetap menjaga keamanan dan kenyamanan para pengunjung.

2.1.7.13 Coffee Cup

Gambar 2.15 Wahana *Coffee Cup*



Sumber: Setiawan Group Company Profile

Coffee Cup merupakan salah satu wahana keluarga yang tersedia di SETOS. Coffee Cup memiliki total 6 kursi yang berbentuk seperti cangkir teh. Wahana ini bisa dinikmati oleh 24 orang dalam sekali permainan.

2.1.7.14 Clip and Climb

Gambar 2.16 Wahana *Clip and Climb*



Sumber: Setiawan Group Company Profile

Clip and Climb merupakan suatu wahana permainan yang berbeda dari pada lainnya. Clip and Climb memberikan pengalaman berbeda untuk pengunjung yang ingin belajar cara mendaki. Untuk Clip and Climb ada tiga macam papan yang berbeda untuk membedakan level kesulitan dari yang mudah sampai medium.

2.1.7.15 Rotating Mini

Gambar 2.17 Wahana *Rotating Mini*



Sumber: Setiawan Group Company Profile

Rotating Mini juga merupakan satu wahana permainan yang baru dimana pengunjung dapat merasakan sensasi naik kapal dengan bentuk rel seperti ombak. Wahana ini cocok untuk semua umur. Wahana ini bisa dinikmati oleh 8 orang dalam sekali permainan.

2.1.7.16 Mini Bus

Gambar 2.18 Wahana *Mini Bus*



Sumber: Setiawan Group Company Profile

Mini Bus adalah permainan khusus untuk anak-anak dimana mereka dapat merasakan sensasi adrenalin mini rollercoaster. Mini Bus telah didesain khusus dengan jalur yang mengelilingi pilar-pilar lantai 3 di SETOS. Wahana ini bisa dinikmati oleh 36 orang dalam sekali permainan.

1.2. Identitas Responden

2.1.8 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis kelamin adalah bentuk fisik yang membedakan antara laki-laki dengan perempuan. Dalam pengumpulan data responden, jenis kelamin responden bertujuan untuk mengetahui perbandingan jumlah antara laki-laki dan perempuan yang menjawab pertanyaan penelitian. Berikut data mengenai jumlah responden dilihat dari jenis kelamin responden:

Tabel 2.1 Jenis Kelamin Responden

No	Jenis kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1	Laki-laki	46	46
2	Perempuan	54	54
	Jumlah	100	100

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2019

Berdasarkan Tabel 2.1 dapat diketahui bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 54% sementara responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 46%.

2.1.9 Responden Berdasarkan Usia

Usia dapat mengukur tingkat pemikiran seseorang mulai dari remaja sampai orang tua, maka hal ini memungkinkan responden bervariasi dalam hal usia. Usia responden yang diteliti dalam penelitian ini adalah minimal diatas 17 tahun dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 2.2 Umur Responden

No	Umur	Frekuensi	Persentase
1	< 20 tahun	33	33
2	$20 \leq 30$ tahun	57	57
3	$30 \leq 40$ tahun	5	5
4	> 40 tahun	5	5
	Jumlah	100	100

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2019

Berdasarkan tabel 2.2 dapat diketahui bahwa mayoritas responden adalah berumur 20-30 tahun dengan jumlah 57%.

2.1.10 Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

Pendidikan memberikan gambaran secara tidak langsung mengenai sikap dan perilaku seseorang. Seseorang yang memiliki tingkat pendidikan yang tinggi maka semakin tinggi pula pengetahuannya dan pengalamannya begitu juga sebaliknya. Semakin rendah tingkat pendidikan seseorang maka semakin rendah juga pengetahuannya dan pengalamannya. Berikut data responden mengenai pendidikan sebagai berikut:

Tabel 2.3 Pendidikan Terakhir Responden

No	Pendidikan	Frekuensi	Persentase (%)
1	SD	1	1
2	SMP	2	2
3	SMA	59	59
4	D3	3	3
5	S1	35	35
	Jumlah	100	100

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2019

Berdasarkan Tabel 2.3 dapat diketahui bahwa sebagian besar pendidikan terakhir responden adalah SMA, yakni sebesar 59%.

2.1.11 Responden Berdasarkan Jenis Pekerjaan

Pekerjaan atau mata pencaharian memberikan pengaruh penting terhadap aktivitas seseorang dalam kesehariannya. Berikut data responden mengenai pekerjaan sebagai berikut:

Tabel 2.4 Pekerjaan Responden

No	Pekerjaan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Pelajar/mahasiswa	76	76
2	Wiraswasta	12	12
3	Profesional	3	3
4	Ibu Rumah Tangga	2	2
5	Karyawan Swasta	2	2
6	Lain-lain	5	5
	Jumlah	100	100

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2019

Berdasarkan Tabel 2.4 dapat diketahui bahwa sebagian besar pekerjaan responden adalah pelajar/mahasiswa, yakni sebesar 76%. Hal ini menunjukkan sebagian besar orang yang berkunjung ke Plaplay adalah pelajar/mahasiswa.

2.1.12 Responden Berdasarkan Tingkat Pendapatan

Pendapatan per bulan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemasukan yang diterima responden baik dari gaji pekerjaan maupun hal lain dan uang saku. Berdasarkan Tabel 2.5 di bawah ini, responden dengan pendapatan s/d Rp 1.500.000 merupakan responden terbanyak dengan jumlah responden sebanyak 49%.

Tabel 2.5 Pendapatan Responden

No	Pengeluaran	Frekuensi	Persentase (%)
1	Rp 0,- s/d Rp1.500.000,-	49	49
2	>Rp1.500.000,- s/d Rp3.000.000,-	29	29
3	> Rp 3.000.000,- s/d Rp 4.500.000,-	5	5
4	> Rp 4.500.000,- s/d Rp 6.000.000,-	9	9
5	> Rp. 6.000.000,-	8	8
	Jumlah	100	100

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2019

2.1.13 Tujuan Menikmati Wahana

Pengunjung *Plaplay Indoor Theme Park* memiliki tujuan berkunjung untuk mencari hiburan di waktu liburan atau waktu senggang. Sebagian responden merupakan orang tua atau keluarga yang mengantar adik atau anaknya yang belum berusia 17 tahun, maka kuesioner ini diisi oleh pendamping. Berdasarkan Tabel 2.6 di bawah ini, responden dengan diri sendiri sebagai penikmat wahana merupakan responden terbanyak dengan jumlah responden sebanyak 84%.

Tabel 2.6 Yang Menikmati Wahana

No	Yang menikmati wahana	Frekuensi	Persentase (%)
1	Diri Sendiri	84	84
2	Bersama anak	6	6
3	Bersama adik	10	10
	Jumlah	100	100

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2019

