

Kajian Awalan ke atas Potensi Pelancongan Kembaraan dalam Pasaran Remaja di Malaysia

Norzalita A. Aziz
Ahmad Azmi M. Ariffin
Tan Wie Vien

ABSTRACT

This preliminary study, involving 125 respondents drawn from Institute of higher educations in Malaysia attempts to determine the interests and involvement of young adults or teenagers in the adventure tourism activities. The gaps between the two constructs are also measured to determine the potential of the tourism sector. This study found that Malaysian young adults are interested particularly in the backpacking and cycling activities but the level of involvements in almost all activities under study are far below than the level of interest shown. The results also revealed that the largest interest-involvement gap is found for the diving activity. This study which employs questionnaire survey also examines the influence of the push-pull motivational dimensions in order to develop the most ideal promotional strategy to target the young adults market. Among the most influential push factors are "for pleasure" and "for sports" while the three most important pulling factors are those related to the natural environments attractiveness. The respondents also reported that the existing adventure tourism products and services in Malaysia are not well managed and promoted apart from the high participation costs.

ABSTRAK

Kajian awalan yang melibatkan 125 responden dikalangan para pelajar institusi pengajian tinggi di Malaysia ini cuba untuk mengkaji minat dan penglibatan para remaja dalam aktiviti pelancongan kembaraan di Malaysia. Jurang antara keduanya juga diukur untuk menentukan potensi perkembangan sektor pelancongan ini. Remaja di Malaysia pada umumnya didapati berminat kepada aktiviti mengembara khususnya secara "backpacking" dan jelajah berbasikal namun tahap penglibatan untuk hampir kesemua aktiviti kembaraan adalah jauh lebih rendah daripada minat yang ditunjukkan. Hasil kajian menunjukkan jurang minat-penglibatan yang terbesar adalah untuk aktiviti kembaraan menyelam. Kajian ini yang menggunakan borang soal selidik sebagai instrumen kajian juga menyelidik pengaruh faktor motivasi tolakan-tarikan ke atas aktiviti pelancongan kembaraan bagi mengenal pasti teras kepada strategi pemasaran yang ideal bagi mensasar kepada pasaran remaja. Antara faktor tolakan utama adalah keseronokan dan kesukanan manakala tiga faktor tarikan utama adalah berteraskan kepada persekitaran alam semulajadi yang menarik. Yang menariknya, kajian ini juga mendapati "menghadapi risiko" bukanlah merupakan faktor tolakan penting sebagaimana yang dijangkakan untuk

sesuatu aktiviti kembaraan. Para remaja juga berpendapat bahawa produk kembaraan yang terdapat di Malaysia tidak diurus dan dipromosikan dengan baik di samping kos penglibatan yang tinggi.

PENGENALAN

Dalam tempoh Rancangan Malaysia Kesembilan, usaha bersepadu dipacu ke arah merealisasikan potensi industri pelancongan bagi meningkatkan sumbangannya kepada sektor perkhidmatan secara khusus dan ekonomi secara keseluruhan. Untuk meningkatkan lagi daya tarikan negara sebagai destinasi pelancongan utama, kerajaan telah memperuntukkan RM858 juta bagi pelaksanaan pelbagai program pelancongan, termasuk penyediaan dan peningkatan kemudahan serta mempelbagaikan produk pelancongan termasuk pembangunan projek ekopelancongan untuk menjana pendapatan penduduk luar bandar dan juga masyarakat Orang Asli.

Malaysia adalah sebuah negara yang kaya dengan keindahan alam semulajadi serta terkenal dengan keunikan flora dan faunanya. Sehubungan dengan itu, salah satu aspek pelancongan berkaitan yang perlu diberi perhatian secara khusus untuk tujuan pembangunan secara bersepadu adalah pelancongan kembaraan (adventure tourism). Memandangkan pelancongan kembaraan memerlukan penglibatan para pelancong dalam sesuatu aktiviti, maka ia dapat mengujudkan suatu ikatan emosi yang positif antara pelancong dan alam persekitaran terbabit. Hubungan emosi yang positif ini akan membantu ke arah menghasilkan tahap kepuasan pelancongan yang tinggi. Pelancongan kembaraan juga membantu mengekal dan memelihara alam persekitaran berbanding dengan aktiviti dan bentuk pelancongan yang lain.

Menurut "The Global Adventure Travel Trade Association", pelancongan kembaraan ialah sesuatu aktiviti yang meliputi dua daripada tiga komponen berikut - aktiviti yang mencabar kemampuan fizikal, pertukaran budaya atau interaksi, dan melibatkan diri dengan alam semulajadi. Pelancongan kembaraan memerlukan para pelancong keluar daripada zon keselesaan (comfort zone) mereka dan ini akan menghasilkan suatu bentuk keseronokan dalam diri mereka. Pelancong mungkin akan mengalami kejutan budaya atau menghadapi sesuatu yang mencabar dan berisiko semasa melakukan aktiviti pelancongan kembaraan. Antara aktiviti-aktiviti pelancongan kembaraan yang popular adalah seperti mendaki gunung (mountain-eering), "trekking", "bungee jumping", "rafting", dan "rock climbing".

Di Malaysia, masih banyak lagi bentuk aktiviti pelancongan kembaraan yang masih belum di promosikan dengan baik dan masih banyak lagi tempat yang berpotensi besar untuk dimajukan sebagai destinasi pelancongan kembaraan. Pada peringkat awal, strategi haruslah dirangka untuk mengukuh dan mempopularkannya dalam pasaran pelancongan domestik bagi memastikan kemantapannya apabila dipromosikan secara meluas di peringkat antarabangsa kelak. Pelancongan remaja (youth tourism) umumnya dan pelancongan pelajar (student tourism) khususnya merupakan antara segmen pasaran yang paling ideal untuk disasarkan bagi produk pelancongan kembaraan. Artikel ini menggunakan istilah pelancongan remaja bagi merujuk kepada kedua-dua pasaran yang saling berkaitan ini.

Menurut “The Student and Youth Travel Research Consortium”, pelancongan remaja dan pelajar didefinisikan sebagai golongan muda yang berumur 30 tahun dan kebawah yang melancong keluar daripada kelompok keluarganya, bukan bertujuan untuk bekerja atau melawat kawan atau saudara-mara. Pelancongan remaja dan pelajar merupakan pasaran yang sedang bertumbuh dengan pesat dan semakin penting untuk kebanyakan negara di dunia. Walau bagaimanapun, terlalu sedikit kajian yang telah dijalankan untuk mengumpul maklumat mengenai ciri-ciri pasaran serta kelakuan pengguna dalam pasaran ini.

OBJEKTIF KAJIAN

Secara umumnya, kajian ini adalah bertujuan untuk meneliti potensi pelancongan kembaraan di Malaysia khususnya di kalangan golongan remaja atau pelajar. Secara spesifiknya, objektif kajian adalah untuk:

1. Mengkaji jenis pelancongan kembaraan yang diminati serta tahap penglibatan para remaja di Malaysia.
2. Mengukur jurang antara minat dan penglibatan para remaja dalam aktiviti pelancongan kembaraan.
3. Mengenalpasti faktor motivasi tolakan-tarikan pelancongan kembaraan di kalangan remaja di Malaysia.
4. Mengetahui pendapat golongan remaja mengenai tahap promosi, penyelenggaraan serta pengurusan, dan perkembangan produk pelancongan kembaraan di Malaysia di samping sumber maklumat pelancongan yang dipentingkan oleh mereka.

ULASAN LITERATUR

Definisi pelancongan kembaraan and faktor pemotivasi untuk pengamalan pelancongan kembaraan memfokus kepada konsep bahaya, risiko dan adrenalin (Kane and Tucker 2004). Risiko dan bahaya berkaitan dengan potensi untuk mengalami kecederaan dan mungkin juga kehilangan nyawa. Pelancongan pula membawa makna keseronokan, acara yang menggemirakan dan pengalaman yang selamat. Melihatkan kepada percanggahan dua variabel ini, maka adalah penting untuk difahami apakah faktor yang mendorong seseorang itu untuk melibatkan diri dalam aktiviti pelancongan kembaraan. Addison (1999) dengan terpeinci mendefinisikan pelancongan kembaraan sebagai sebarang perjalanan yang melibatkan aktiviti yang berkaitan dengan alam semulajadi yang dilakukan oleh seseorang bagi berhadapan dengan tempat dan orang yang di luar kebiasaan dengan tujuan untuk melancong, menjelajah, berekreasi, bersukan, bersiar-siar, berkomunikasi, berniaga dan/atau belajar.

Buckley (2007) menyatakan bahawa produk pelancongan kembaraan sehingga kini belum mendapat perhatian yang serius daripada pihak penyelidik untuk

menjalankan analisis yang mendalam. Menurut beliau lagi, kerangka teoritikal yang ada bagi memahami pelancongan kembaraan terhasil hampir sepenuhnya daripada literatur rekreasi luar-rumah dan pendidikan dengan hanya terlalu sedikit analisis ke atas produk komersil pelancongan kembaraan. Antara faktor utama yang menyumbang kepada situasi ini adalah kekaburan definisi dan konsep antara pelancongan kembaraan, eko-pelancongan, rekreasi luar-rumah, dan pelancongan alam-semulajadi (Weaver 1998, Fennell 1999, Manning 1999, Buckley 2000, Newsome et al. 2002). Maka daripada itu, pada peringkat awal, penyelidikan yang menjurus kepada tahap motivasi penglibatan khususnya faktor tolakan dan tarikan pelancongan adalah penting sebagai asas untuk memahami pasaran pelancongan kembaraan ini. Faktor tolakan pelancongan merujuk kepada aspek dalaman diri seseorang yang spesifik dalam memotivasikannya untuk mengambil sesuatu keputusan pelancongan (contohnya untuk melancong keluar dari persekitaran biasa mereka bagi menikmati pemandangan dan aturan hidup yang berbeza), manakala faktor tarikan pelancongan pula merujuk kepada aspek atau ciri-ciri sesuatu destinasi yang mempengaruhi keputusan seseorang untuk memilihnya sebagai destinasi pilihan mereka (Ahmad Azmi M. Ariffin 1999).

Swarbrooke et al. (2003) menjelaskan bahawa pelancongan kembaraan melibatkan aktiviti perjalanan dan rekreasi yang digabungkan bagi menghasilkan satu pengalaman kembaraan yang menghasilkan keseronokan disamping bentuk-bentuk emosi yang lain. Ia juga melibatkan risiko dan cabaran daripada segi intelektual, spiritual, fizikal dan emosional. Hunt (1989) yang berfokus kepada peranan rekreasi luar-rumah dalam memberikan cabaran kembaraan kepada golongan remaja mencadangkan bahawa darjah kembaraan adalah bergantung kepada tahap kemahiran dan usaha yang diperlukan, tahap tanggungjawab untuk menghasilkan pengalaman kembaraan dan juga tahap kejauhan (remoteness) destinasi kembaraan terbabit.

Satu tipologi kembaraan yang agak baik bagi memahami struktur pelancongan kembaraan telah diperkenalkan oleh Addison (1999). Tipologi kembaraan tersebut yang terdiri daripada empat kuadran berdasarkan kepada tahap cabaran aktiviti dan tahap ketidakbergantungan kepada pihak lain untuk menghasilkan pengalaman kembaraan yang dihasratkan. Empat kuadran tersebut adalah:

1. Pertandingan kembaraan (melibatkan tahap cabaran yang tinggi dan tahap ketidakbergantungan yang rendah)
 - memerlukan kemahiran yang tinggi dan agak merbahaya
 - contoh: "eco-challenge" dan jelajah lumba basikal
2. Kembaraan liburan (melibatkan tahap cabaran yang rendah dan tahap ketidakbergantungan yang rendah)
 - Tidak memerlukan kemahiran yang tinggi dan agak selamat
 - Contoh: taman tema kembaraan
3. Kembaraan rekreasi (melibatkan tahap cabaran yang rendah dan tahap kebergantungan yang tinggi)
 - Tidak memerlukan kemahiran yang tinggi dan selamat
 - Contoh: berkenu di taman tasik

4. Kembaraan sebenar (melibatkan tahap cabaran yang tinggi dan darjah ketidabergantungan yang tinggi)
 - Kembaraan tanpa usaha sokongan atau panduan secara langsung daripada pihak lain
 - memerlukan kemahiran yang tinggi dan merbahaya
 - Contoh: jelajah lautan secara solo

Kajian terkini yang telah dijalankan oleh Xola (2007) menunjukkan bahawa terdapatnya corak peningkatan minat yang tinggi dalam pasaran global untuk aktiviti pelancongan yang berteraskan kembaraan. Kajian tersebut juga mendapati para remaja telah mula melibatkan diri dalam aktiviti pelancongan kembaraan pada usia yang jauh lebih muda dan sanggup membelanjakan wang yang besar untuk tujuan tersebut. Pelancongan kembaraan yang berasaskan pakej keluarga juga mula mendapat perhatian khusus di samping pakej yang mempunyai atur-lawat (itineraries) yang seragam. Rantau Eropah Timur dan Asia Pasifik pula dijangkakan akan menjadi destination pelancongan kembaraan yang popular.

Pomfert (2006) yang mengkaji sekumpulan pendaki gunung dalam satu program pelancongan kembaraan (mountaineer adventure tourists) telah menemukan pelbagai faktor yang mempengaruhi penglibatan pelancong dalam aktiviti terbabit. Antara faktor tolakan utama yang telah dikenalpasti termasuklah penerimaan terhadap risiko dan penguasaan ke atas alam semulajadi manakala faktor tarikan pula melibatkan keindahan alam semula jadi dan persekitaran pergunungan yang menarik hati dan mengagumkan. Pengaruh-pengaruh lain yang telah dikenalpasti adalah faktor personaliti dan gaya hidup individu itu sendiri yang inginkan sensasi, kebebasan, dan ketenangan. Aspek pengalaman lepas yang positif atau menyeronokkan berhubung dengan aktiviti pendakian kan mempengaruhi seseorang itu untuk terus mendaki gunung yang mungkin lebih tinggi atau lebih mencabar lagi pada masa hadapan.

Gabungan kesemua faktor yang dinyatakan di atas akan mempengaruhi persepsi individu terhadap pelancongan kembaraan. Sebagai contohnya, personaliti peribadi mempengaruhi persepsi mereka terhadap kembaraan dan motivasi mereka untuk melibatkan diri dalam ekspedisi mendaki gunung. Individu yang mempunyai keinginan untuk mencari sensasi yang tinggi, cabaran motivasi dan penguasaan mempunyai persepsi yang lebih positif terhadap pelancongan kembaraan.

METODOLOGI KAJIAN

PERSAMPELAN

Responden kajian ini adalah terdiri daripada golongan para pelajar universiti yang dipilih daripada lima buah universiti awam yang terdapat di sekitar Lembah Klang iaitu Universiti Malaya (UM), Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), Universiti Putra Malaysia (UPM), Universiti Islam Antarabangsa Malaysia (UIAM)

dan Universiti Teknologi MARA (UiTM). Para pelajar yang dipilih mestilah terdiri daripada mereka yang berminat dalam mana-mana aktiviti yang berkaitan dengan pelancongan kembara. Saiz sampel kajian ini adalah seramai 125 orang responden yang dipilih secara rawak dan sama rata daripada lima universiti seperti yang dinyatakan di atas.

INSTRUMEN KAJIAN

Kajian ini menggunakan borang soal-selidik sebagai instrumen kajian utama. Borang soal selidik yang digunakan adalah terbahagi kepada empat bahagian iaitu minat responden, faktor tolakan dan tarikan, pandangan/pendapat responden dan latarbelakang responden.

Bahagian pertama soal-selidik bertujuan untuk mengetahui sejauhmana minat atau kecenderungan para remaja untuk melibatkan diri dalam aktiviti-aktiviti teras pelancongan kembara yang utama seperti:

1. berkenu
2. “rock climbing”
3. berakit
4. merentas hutan
5. menyelam
6. mendaki gunung
7. berbasikal
8. memerhati hidupan liar
9. meneroka gua
10. mengembara
11. berkhemah

Para pelajar kemudiannya dikehendaki untuk menentukan sejauh manakah penglibatan sebenar mereka dalam setiap satu daripada aktiviti kembaraan terbabit. Ini membolehkan jurang di antara minat dan penglibatan diukur. Terdapat sebanyak 25 soalan yang berkaitan dengan faktor motivasi tolakan-tarikan dalam borang soal selidik ini iaitu 13 item faktor tolakan dan 12 item faktor tarikan. Item-item bagi faktor tolakan adalah:

1. keseronokan
2. kesukanan
3. menikmati keindahan alam
4. merehatkan minda
5. meningkatkan keyakinan diri
6. mendekati diri dengan alam semulajadi
7. mencabar dan menguji kemampuan diri
8. meningkatkan pengetahuan dan pengalaman tentang alam semulajadi
9. menjalinkan hubungan sosial
10. menjaga kesihatan

11. lari dari suasana kota
12. menghadapi risiko
13. meningkatkan status sosial dan ego-diri

Item-item bagi faktor tarikan yang digunakan dalam kajian ini pula adalah:

1. menikmati alam yang tidak tercemar
2. alam semulajadi (gunung, sungai, hutan, gua) yang menawan hati
3. persekitaran semulajadi yang menarik
4. struktur alam yang mencabar kemampuan diri
5. kemudahan-kemudahan menjalankan aktiviti yang baik dan mencukupi
6. lokasi aktiviti pengembaraan di pendalaman
7. tahap keselamatan yang meyakinkan
8. kos yang berpatutan
9. ketersediaan pakej aktiviti yang menarik
10. promosi-promosi yang memberangsangkan
11. terdapat kelab atau persatuan yang aktif dan memotivasikan
12. menyertai acara atau pertandingan kembaraan yang dianjurkan

Para responden dikehendaki untuk menilai kepentingan faktor-faktor motivasi tolakan dan tarikan tersebut dalam mendorong mereka untuk terlibat dalam aktiviti-aktiviti pelancongan kembaraan dengan menggunakan skala Likert daripada “tidak penting sama sekali” (bernilai 1) kepada “amat penting” (bernilai 5). Selain daripada dua bahagian penting sebagaimana yang diperjelaskan di atas, soalselidik ini juga cuba untuk meneliti serta mengkaji:

1. sumber maklumat bagi aktiviti serta produk pelancongan kembaraan
2. pendapat para remaja berhubung dengan tahap pembangunan dan promosi produk pelancongan kembaraan yang terdapat di negara ini
3. peranan insitisi pendidikan tinggi dalam memupuk minat pelancongan kembaraan
4. penyertaan pelajar dalam kelab atau persatuan yang berkaitan dengan pelancongan kembaraan

Analisis Data

Data-data dan maklumat-maklumat yang diperolehi daripada soal selidik dianalisis dengan menggunakan pakej *Statistical Package for the Social Science* (SPSS) versi 15.0. Analisis yang dilakukan termasuklah analisis diskriptif - mendapatkan peratusan, frekuensi min dan sisihan piawai. Analisis inferensi dengan menggunakan ujian-t dijalankan untuk meneliti jurang yang wujud antara minat dan penglibatan para remaja dalam aktiviti pelancongan kembaraan utama.

PENEMUAN KAJIAN

LATARBELAKANG RESPONDEN

Sebanyak 125 telah diedarkan dan kesemuanya dapat dikutip dan digunakan untuk tujuan kajian ini. Ini adalah kerana kajian ini menggunakan teknik pengumpulan data secara peribadi – penyelidik atau pembantu penyelidik akan bersama-sama dengan setiap seorang responden untuk membantu proses pengisian boring soalselidik dengan tepat. Sejumlah 58 orang (46.6%) responden adalah pelajar lelaki manakala perempuan terdiri daripada 67 orang (53.6%). Kaum Melayu mencatatkan bilangan responden yang terbanyak iaitu seramai 57 orang (45.6%), diikuti kaum Cina, 40 orang (32.0%). Kaum India pula terdiri daripada 20 orang (16.0%) manakala dalam kategori lain-lain, responden terdiri daripada kalangan orang pribumi yang hanya seramai 8 orang sahaja.

Kesemua responden berumur dalam lingkungan 19 hingga 24 tahun. Didapati sebahagian besar remaja yang berminat terhadap pelancongan kembaraan adalah mereka yang berumur 21 tahun iaitu seramai 43 orang (34.4%), diikuti dengan mereka yang berumur 22 tahun seramai 29 orang (23.2%). Selain daripada itu, didapati bahawa responden yang berumur 24 tahun adalah yang merupakan paling kurang berminat terhadap pelancongan kembaraan iaitu seramai 5 orang (4.0%) sahaja.

Berhubung dengan kos perbelanjaan bolehguna sebulan yang diperuntukkan untuk melibatkan diri dalam aktiviti pelancongan kembaraan pula, majoriti seramai 42 orang (33.6%) responden sanggup berbelanja sebanyak RM301 – RM400 untuk tujuan tersebut. Terdapat seramai 22 orang responden yang sanggup berbelanja lebih daripada RM501 untuk pelancongan kembaraan manakala hanya 10 orang sahaja yang sanggup berbelanja kurang daripada RM200 untuk tujuan yang sama. Daripada PNGK pelajar pula, didapati majoriti responden mempunyai PNGK diantara 3.00 – 3.49, iaitu seramai 54 orang (43.2%). Ia diikuti dengan responden yang mempunyai PNGK di antara 2.50 – 2.99 seramai 37 orang (29.6%). Manakala 22 orang responden mempunyai PNGK di antara 3.50 – 4.00.

Daripada segi bidang pengkhususan responden, didapati kebanyakan daripada responden adalah pelajar daripada jurusan bidang ekonomi dan perniagaan, iaitu seramai 56 orang (44.8%). Untuk pelajar dari bidang pengkhususan sains tulen dan sains gunaan masing-masing mencatatkan bilangan seramai 15 orang (12.0%) dan 17 orang (13.6%). Terdapat 14 orang (11.2%) responden terdiri daripada mereka yang mengikuti bidang pengkhususan sastera dan sains sosial. Selebihnya seramai 23 orang (18.4%) responden mengambil bidang pengkhususan yang lain seperti teknologi maklumat, sains sukan, perhutanan, dan sebagainya.

Daripada segi penyertaan dalam mana-mana kelab, persatuan atau perkumpulan pelajar yang berkaitan dengan pelancongan kembaraan di universiti, majoriti besar atau 84.8 peratus menyatakan mereka tidak melibatkan diri dalam sebarang perkumpulan yang terbabit manakala hanya 19 orang atau 15.2 % pernah atau sedang melibatkan diri. Jadual 1 yang berikut meringkaskan profil responden bagi kajian ini.

JADUAL 1. Profil responden

		Jumlah	Peratus
Jantina	Lelaki	58	46.4
	Perempuan	67	53.6
Bangsa	Melayu	57	45.6
	Cina	40	32.0
	India	20	16.0
	Lain-lain	8	6.4
Umur	19	6	4.8
	20	20	16.0
	21	43	34.4
	22	29	23.2
	23	22	17.6
	24	5	4.0
Pendapatan Bolehguna Sebulan	<RM200	10	8.0
	RM201 - RM300	16	12.8
	RM301 - RM400	42	33.6
	RM401 - RM500	35	28.0
	>RM501	22	17.6
PNGK	3.5 - 4.0	22	17.6
	3.0 - 3.49	54	43.2
	2.5 - 2.99	37	29.6
	2.0 - 2.49	8	6.4
	Bawah 2.0	4	3.2
Bidang Pengkhususan	Sains tulen	15	12.0
	Sains gunaan	17	13.6
	Ekonomi & perniagaan	56	44.8
	Sastera & sains sosial	14	11.2
	Lain-lain	23	18.4
Penyertaan dalam Kelab Kembara	Ya	19	15.2
	Tidak	106	84.8

AKTIVITI PELANCONGAN KEMBARAAN

Ujian-t berpasangan digunakan untuk membandingkan skor min tahap minat remaja terhadap aktiviti pelancongan kembaraan dengan skor min tahap penglibatan remaja tersebut dalam 11 jenis aktiviti teras pelancongan kembaraan yang utama. Jadual 2 meringkaskan keputusan ujian-t tersebut.

Jadual tersebut menunjukkan skor min untuk minat adalah antara 3.34 hingga 4.06 pada skala Likert 5-mata daripada "amat tidak berminat" (bernilai 1) kepada "amat berminat" (bernilai 5). Skor min untuk tahap penglibatan pula didapati bernilai daripada 1.78 hingga 3.50 pada skala yang sama. Hasil ujian-t menunjukkan terdapatnya perbezaan yang signifikan pada tahap keyakinan 0.00 (nilai-t < 0.05) bagi kesemua 11 aktiviti yang dikenalpasti di mana skor min bagi minat adalah

JADUAL 2. Minat dan tahap penglibatan dalam aktiviti pelancongan kembaraan

Aktiviti Kembaraan	Minat		Penglibatan				Nilai-t	Sig.
	Nilai Min	Sisihan Piawai	Nilai Min	Sisihan Piawai	Jurang			
Berkenu	3.34	1.14	2.01	1.10	1.33	11.31*	0.00	
“Rock Climbing”	3.52	1.14	1.90	1.09	1.62	14.25*	0.00	
Berakit	3.49	1.17	1.82	1.02	1.66	15.11*	0.00	
Merentas Hutan	3.82	0.99	3.10	1.16	0.72	6.70*	0.00	
Menyelam	3.72	1.14	1.78	1.06	1.94	14.68*	0.00	
Mendaki Gunung	3.65	1.12	2.61	1.29	1.04	8.02*	0.00	
Berbasikal	3.96	0.92	3.50	1.04	0.46	4.32*	0.00	
Memerhati Hidupan Liar	3.73	0.97	2.69	1.22	1.04	8.11*	0.00	
Meneroka Gua	3.64	1.10	2.07	1.09	1.57	12.64*	0.00	
Mengembara	4.06	0.97	2.30	1.33	1.77	14.32*	0.00	
Berkemah	3.90	0.91	2.89	1.14	1.01	8.94*	0.00	

* Signifikan pada tahap 0.01 ; N=125

lebih tinggi daripada skor min bagi tahap penglibatan. Dalam erti kata lain, dapat disimpulkan bahawa para remaja mempunyai minat atau kecenderungan yang agak tinggi untuk melibatkan diri dalam aktiviti pelancongan kembaraan tetapi disebabkan oleh faktor-faktor tertentu, mereka tidak berpeluang untuk melibatkan diri sepenuhnya dalam aktiviti-aktiviti kembaraan yang diminati oleh mereka.

Minat yang tertinggi dicatatkan untuk aktiviti mengembara (4.06) diikuti oleh berbasikal (3.96) dan berkemah (3.90) manakala yang terendah pula adalah berkenu (3.34). Tahap penglibatan yang tertinggi pula adalah untuk aktiviti berbasikal (3.50) diikuti oleh merentas hutan (3.10) manakala yang terendah pula adalah berakit (1.02).

Jurang yang paling besar dicatatkan untuk aktiviti menyelam (1.94), diikuti oleh aktiviti mengembara atau melancong secara “backpacking” (1.77), berakit atau “whitewater rafting” (1.66) dan “rock climbing” (1.62). Ini adalah kerana aktiviti menyelam melibatkan kos yang tinggi daripada segi pengangkutan ke destinasi penyelaman di lautan, penyewaan peralatan menyelam dan juga penginapan. Aktiviti mengembara pula memerlukan masa yang panjang dan pengalaman yang agak luas. Aktiviti berbasikal pula mencatatkan jurang yang paling kecil (0.46) diikuti oleh aktiviti merentas hutan (0.72) dan berkemah (1.01). Ini disebabkan kebanyakan daripada kita termasuk remaja mempunyai basikal sendiri yang boleh digunakan pada bila-bila masa dan begitu juga dengan aktiviti merentas hutan dan berkemah yang tidak memerlukan kos pengangkutan dan penginapan yang besar.

Jadual 3 mempersembahkan hasil analisis kepentingan faktor tolakan dan faktor tarikan pelancongan kembaraan di kalangan remaja. Keputusan kajian ke atas faktor tolakan mencatatkan nilai min antara 2.82 hingga 4.10 pada skala Likert 5-mata daripada “amat tidak penting” (bernilai 1) kepada “amat penting” (bernilai 5). Hanya tiga sahaja faktor tolakan yang mencatatkan nilai min melebihi 4.0 iaitu menikmati keindahan alam (4.01), kesukuan (4.05) dan berseronok (4.10). Faktor status sosial dan ego diri pula merupakan faktor tolakan yang paling kurang penting (2.82) dan yang satu-satunya yang mempunyai min di bawah nilai 3.0.

Hasil analisis faktor tarikan pula mendapati hanya dua faktor iaitu persekitaran menawan hati (4.00) dan alam yang tidak tercemar (4.02) mencatatkan nilai min 4.0 dan ke atas. Faktor tarikan yang paling tidak penting adalah menyertai acara atau pertandingan kembaraan yang dianjurkan dengan nilai min 2.97. Ia merupakan satu-satunya faktor tarikan yang mempunyai min bernilai kurang daripada 3.0.

JADUAL 3. Faktor tolakan dan tarikan

Faktor Tolakan	Nilai Min	Sisihan Piawai
1. Berseronok	4.10	0.95
2. Kesukuan	4.05	0.97
3. Menikmati Keindahan Alam	4.01	1.04
4. Merehatkan Minda	3.90	0.98
5. Keyakinan Diri	3.90	0.98
6. Mendekati Diri Dengan Alam	3.88	1.00
7. Mencabar	3.81	1.04
8. Pengetahuan & Pengalaman	3.78	0.94
9. Hubungan Sosial	3.76	0.97
10. Menjaga Kesihatan	3.62	0.96
11. Lari Dari Suasana Kota	3.62	1.23
12. Menghadapi Risiko	3.58	1.00
13. Status Sosial & Ego-diri	2.82	1.18

Faktor Tarikan	Nilai Min	Sisihan Piawai
1. Alam Tidak Tercemar	4.02	0.94
2. Persekitaran Menawan Hati	4.00	0.97
3. Persekitaran Semulajadi	3.84	0.95
4. Struktur Alam	3.60	1.03
5. Kemudahan Rekreasi	3.51	0.96
6. Lokasi Pengembaraan	3.49	1.10
7. Keselamatan	3.45	1.08
8. Kos Berpatutan	3.43	1.02
9. Pakej Menarik	3.25	1.14
10. Promosi	3.20	1.09
11. Kelab/Persatuan Aktif	3.18	1.16
12. Acara/Pertandingan Kembaraan	2.97	1.08

(1-amat tidak penting sama sekali, 2-tidak penting, 3-sederhana, 4-penting, 5-amat penting)

SUMBER MAKLUMAT AKTIVITI KEMBARAAN

Jadual 4 menunjukkan bahawa sumber maklumat aktiviti kembaraan yang paling utama di kalangan para remaja adalah daripada rakan atau saudara mara (32%) diikuti oleh persatuan/kelab/perkumpulan pelajar (24.8%) dan sumber internet (23.2%). Akhbar (0.8%) dan majalah umum (0.8%) pula merupakan sumber-sumber yang paling tidak banyak digunakan oleh para remaja untuk tujuan pelancongan kembaraan.

Penemuan kajian ini membuktikan bahawa sumber-sumber yang bersifat peribadi adalah paling penting untuk aktiviti pelancongan kembaraan. Ini adalah kerana pelancongan kembaraan merupakan satu aktiviti atau pengalaman dalam kehidupan yang hanya dapat dihuraikan dengan lebih jelas dan terperinci melalui komunikasi antara perorangan. Sumber internet pula membolehkan para remaja melihat visual atau gambar destinasi pelancongan kembaraan serta aktiviti-aktiviti yang ditawarkan. Akhbar dan majalah umum adalah tidak begitu berpengaruh kerana sumber maklumat ini tidak begitu popular di kalangan remaja pada masa ini.

PANDANGAN TERHADAP AKTIVITI PELANCONGAN KEMBARAAN

Analisis kajian dalam Jadual 5 menunjukkan sejauhmanakan responden bersetuju dengan pernyataan-pernyataan yang dinyatakan oleh penyelidik tentang pandangan mereka terhadap pelancongan kembaraan di Malaysia dalam soal-selidik yang

Sumber	Bilangan	Peratusan
Rakan/Saudara Mara	40	32.0
Persatuan/Kelab/Perkumpulan Pelajar	31	24.8
Internet	29	23.2
Televisyen/Radio	15	12.0
Majalah Kembaraan	8	6.4
Akhbar	1	0.8
Majalah Umum	1	0.8
Jumlah	125	100.0

dan 3.60.

Selain itu, dikalangan para remaja yang mengisi borang soal selidik, ramai daripada mereka (min = 3.68) mempunyai tanggapan bahawa kebanyakan aktiviti kembaraan di Malaysia memerlukan kos atau perbelanjaan yang tinggi untuk melibatkan diri dalam pelancongan kembaraan. Terdapat juga ramai remaja (min = 3.46) yang tidak tahu bagaimana untuk melibatkan diri dalam kebanyakan daripada aktiviti kembaraan yang terdapat di Malaysia.

Malahan ramai responden juga bersetuju dengan pendapat bahawa aktiviti kembaraan memainkan peranan yang penting untuk meningkatkan keyakinan diri pelajar pusat pengajian tinggi dengan mencatat nilai min keseluruhan sebanyak

JADUAL 5. Pandangan terhadap aktiviti kembaraan

	Tidak Bersetuju (%)	Tidak Pasti (%)	Bersetuju (%)	Nilai Min
1. Malaysia mempunyai banyak produk pelancongan kembaraan yang tidak dikembangkan atau dimajukan	8	34	58	3.76
2. Produk pelancongan kembaraan di Malaysia tidak diuruskan atau diselenggarakan dengan baik	16	27	57	3.60
3. Saya tidak tahu bagaimana untuk melibatkan diri dalam kebanyakan daripada aktiviti kembaraan di Malaysia	20	30	50	3.46
4. Produk pelancongan kembaraan di Malaysia tidak dipromosikan dengan meluas	12	20	68	3.91
5. Kebanyakan aktiviti pelancongan kembaraan memerlukan kos atau perbelanjaan yang tinggi	15	27	58	3.68
6. Setiap institusi pendidikan tinggi perlu mempunyai satu perkumpulan pelajar atau kelab seperti 'kelab kembaraan'	13	23	64	3.86
7. Aktiviti kembaraan memainkan peranan yang penting untuk meningkatkan keyakinan diri remaja pusat pengajian tinggi	18	26	56	3.60
8. Saya lebih suka menyertai aktiviti kembaraan semasa melancong berbanding aktiviti-aktiviti lain	26	33	41	3.24

disediakan. Melalui soal selidik yang diperolehi, didapati bahawa kebanyakan responden dikalangan remaja mengatakan bahawa terdapat banyak produk kembaraan di Malaysia yang tidak dipromosikan dengan meluas untuk menarik lebih ramai pelancong melibatkan diri dalam pelancongan kembaraan yang merekodkan nilai min keseluruhan sebanyak 3.91.

Seterusnya, ramai juga responden yang berpendapat bahawa setiap institusi pendidikan tinggi perlu mempunyai sekurang-kurangnya satu perkumpulan pelajar atau kelab seperti 'kelab kembaraan' untuk meningkatkan golongan remaja yang lebih ramai di universiti untuk melibatkan diri dalam pelancongan kembaraan. Pernyataan tersebut mencatat nilai min keseluruhan sebanyak 3.86. Selain itu, Malaysia juga mempunyai banyak produk kembaraan yang tidak dikembangkan atau dimajukan malah ada juga banyak produk kembaraan di Malaysia yang tidak diuruskan atau diselenggarakan dengan baik kerana daripada hasil analisis kajian responden, penyelidik mendapati bahawa kedua-dua pernyataan tersebut masing-masing merekodkan nilai min keseluruhan yang agak tinggi iaitu 3.76

3.60. Pernyataan yang mencatat nilai min keseluruhan sebanyak 3.24 ialah pernyataan yang menjelaskan bahawa para responden lebih suka menyertai aktiviti kembaraan semasa melancong berbanding aktiviti-aktiviti lain seperti bersiar-siar, mandi di kolam renang dan membeli belah.

Hasil kajian ini menunjukkan bahawa lebih daripada separuh atau 58% daripada para remaja berpendapat bahawa Malaysia mempunyai banyak produk pelancongan kembaraan yang masih belum dikembangkan atau dimajukan dengan sepenuhnya. Dalam erti kata lain, Malaysia mempunyai potensi yang tinggi untuk terus maju dalam konteks pelancongan kembaraan sekiranya langkah yang sewajarnya diambil oleh agensi-agensi pelancongan kerajaan mahupun swasta.

Lebih daripada separuh juga atau 57% berpendapat produk pelancongan kembaraan yang sedia ada terdapat di Malaysia tidak diuruskan atau diselenggarakan dengan baik oleh pihak-pihak yang sepatutnya. Ini termasuklah daripada segi kebersihan, keselamatan, kemudahan-kemudahan asas, penginapan dan juga kepelbagaian perkhidmatan yang ditawarkan. Majoriti besar atau 68% pula berpendapat bahawa produk pelancongan kembaraan di Malaysia tidak dipromosikan dengan meluas atau secukupnya. Ini bererti sebahagian besar remaja tidak mengetahui dengan jelas apakah produk-produk serta destinasi-destinasi pelancongan kembaraan yang terdapat di negara ini. Penemuan ini adalah selari dengan hasil penemuan kajian ini yang mendapati 80% daripada para remaja tidak tahu dan tidak pasti bagaimana untuk melibatkan diri dalam kebanyakan daripada aktiviti kembaraan yang terdapat di Malaysia. Hanya 20% yang mempunyai maklumat yang jelas bagaimana untuk melibatkan diri mereka dan ini adalah berkemungkinan besar daripada sumber peribadi iaitu ahli keluarga ataupun rakan-rakan mereka. Satu peratusan yang agak besar atau 58% remaja berpendapat kebanyakan aktiviti pelancongan kembaraan memerlukan kos atau perbelanjaan yang tinggi.

Penemuan di atas ini juga menyokong hasil kajian ini yang mendapati 64% remaja menyatakan bahawa setiap institusi pengajian tinggi perlu mempunyai satu perkumpulan pelajar atau kelab seperti 'kelab kembaraan'. Kelab sedemikian adalah penting bagi tujuan promosi pelancongan kembaraan, menyalurkan maklumat yang lengkap berhubung dengan setiap satu aktiviti kembaraan yang bukan sahaja terdapat di negara ini tetapi juga di luar negara, serta mendedahkan para remaja kepada aktiviti kembaraan terbabit. Sebilangan besar (56%) daripada mereka berpendapat aktiviti kembaraan sedikit sebanyak dapat memainkan peranan untuk membantu meningkatkan keyakinan diri mereka. Kekurangan promosi, ketiadaan kelab kembaraan, produk pelancongan kembaraan yang tidak diurus dengan berkesan, dan keperluan perbelanjaan yang dianggap sebagai tinggi adalah antara punca yang menyebabkan hanya 41% daripada para remaja lebih suka menyertai aktiviti kembaraan semasa melancong berbanding aktiviti-aktiviti lain.

PERBINCANGAN DAN IMPLIKASI KAJIAN

Kajian ini mendapati bahawa aktiviti kembaraan yang paling diminat ialah mengem-

bara atau melancong secara “backpacking”. “World Youth Student and Education Travel Confederation” (WYSE) menyatakan bahawa “adventurous young backpackers” terdiri daripada golongan remaja yang umur 16 hingga 24 tahun. Mereka lebih mengutamakan pelancongan yang berbeza, menetap lebih lama di destinasi pelancongan mereka dan mengambil bahagian dalam pengalaman pelancongan yang berbeza berbanding pelancong biasa. Mereka lebih sukakan sesuatu yang mencabar dan berisiko untuk memenuhi keseronokan apabila melancong.

Mengembara juga secara relatifnya tidak memerlukan kepada kos yang tinggi kerana penginapan sepatutnya hanya dilakukan di hostel remaja (youth hostel), motel, “homestay” ataupun hotel budget. Sehubungan dengan itu, pihak berwajib perlu memperbanyakkan hotel-hotel yang berorientasikan remaja di negara ini, “homestay” yang juga mensasar kepada remaja tempatan dan pada masa yang sama mempertingkatkan kualiti perkhidmatan yang ditawarkan.

Dapat disimpulkan daripada kajian ini bahawa kebanyakan aktiviti kembaraan yang mempunyai jurang yang besar di antara minat dan penglibatan di kalangan remaja universiti memerlukan kos atau perbelanjaan yang tinggi seperti “rock climbing”, berakit, dan menyelam. Ketiga-tiga aktiviti kembaraan tersebut memerlukan peralatan dan kemudahan yang lengkap serta melibatkan perbelanjaan yang tinggi. Selain itu, pengalaman dan teknik-teknik asas terhadap aktiviti tersebut perlu diketahui sebelum seseorang pelancong melakukan aktiviti tersebut. Latihan khas perlu dilalui terlebih dahulu dan semuanya ini memerlukan kos yang agak tinggi bagi seseorang pelancong yang masih menuntut di universiti serta tidak memperoleh pendapatan sendiri. Disinilah persatuan atau kelab kembara yang terdapat di institusi pengajian tinggi memainkan peranannya. Kelab sedemikian dapat membantu remaja menjalani aktiviti tersebut pada kos yang jauh lebih murah.

Aktiviti merentas hutan, mendaki gunung dan memerhati hidupan liar boleh dikategorikan dalam eko-pelancongan, di mana aktiviti kembaraan ini melibatkan pelancongan alam semulajadi dan aktiviti ini boleh didapati di taman negara yang terdapat di negara ini. Ketiga-tiga aktiviti ini dapat dilakukan secara serentak apabila melancong di taman negara atau pergunungan yang terdapat di Malaysia. Selain itu, pelancong juga boleh berkemah di destinasi tersebut jika mereka berminat untuk menikmati pengalaman menginap di dalam hutan hujan tropika Malaysia yang penuh dengan flora dan fauna yang indah. Menurut Wight (1996), majoriti pelancong eko berminat untuk menginap di kabin-kabin, *lodge* dan berkhemah. Sehubungan dengan itu, pihak agensi pelancongan boleh menawarkan satu pakej pelancongan yang menggabungkan ketiga-tiga aktiviti terbabit.

Walaupun kebanyakan universiti mempunyai kelab atau persatuan pelajar yang berkaitan dengan kembaraan tetapi kelab atau persatuan tersebut masih tidak begitu popular di kalangan remaja. Malah terdapat ramai di kalangan mereka yang tidak mengetahui kewujudan kelab atau persatuan tersebut di universiti mereka. Antara kelab atau perkumpulan pelajar yang berkaitan dengan aktiviti kembaraan di universiti adalah Kelab Kembara dan Rekreasi, Rakan Muda, Extream-C, “Hiking and Camping Club” (HACC), Kelab Rekreasi Mahasiswa dan sebagainya. Setiap universiti haruslah mengambil inisiatif untuk meningkatkan bilangan penyertaan

dalam kelab-kelab terbabit bukan sahaja untuk peningkatan kemahiran hidup remaja itu sendiri tetapi juga untuk menyokong aspirasi negara bagi menjadikan pelancongan umumnya dan aktiviti kembaraan khususnya sebagai industri yang maju untuk pembangunan mampan negara.

Hasil kajian ini juga menunjukkan bahawa golongan para remaja memilih pelancongan kembaraan untuk tujuan keseronokan dan kesukanan sebagai faktor motivasi tolakan mereka yang utama. Maka dengan itu adalah tidak menghairankan bahawa golongan muda sukakan sesuatu yang berlainan daripada pelancongan yang biasa seperti bersantai di pantai mahupun membeli-belah. Di samping faktor keseronokan dan kesukanan, terdapat juga golongan para remaja yang mengambil peluang ini untuk menikmati keindahan alam semulajadi, serta meningkatkan pengetahuan tentang persekitaran di kebanyakan destinasi pelancongan kembaraan di Malaysia.

Sehubungan dengan penemuan di atas, aspek “keseronokan” (pleasure) harus ditekankan dalam bahan promosi pelancongan kembaraan dan elakkan daripada memaparkan sebarang bentuk elemen “ketakutan” yang dikaitkan dengan aktiviti yang berisiko tinggi daripada segi keselamatan. Item “menghadapi risiko” merupakan antara elemen motivasi tolakan yang paling tidak dipentingkan oleh para remaja di Malaysia. Ini adalah bertentangan dengan penemuan sebilangan kajian lepas seperti Promfert (2006). Carter (2005) bagaimanapun menegaskan bahawa pelancong umumnya ingin merasai sensasi ataupun “ketakutan” tetapi tidak mahu menjadi sasaran ataupun korban kepada risiko sebenar. Walaupun sesuatu aktiviti kembaraan itu bersifat mencabar, namun tahap keselamatan yang tinggi perlu diyakinkan kepada para remaja untuk menggalakkan penglibatan mereka.

Ketiga-tiga faktor motivasi tarikan yang berteraskan kepada persekitaran iaitu “menikmati alam yang tidak tercemar”, “persekitaran yang menarik” dan “alam semulajadi yang menawan” merupakan faktor tarikan yang terpenting di kalangan remaja sebagai daya tarikan utama untuk mereka terlibat dalam pelancongan kembaraan. Penemuan ini adalah selari dengan sebahagian besar kajian-kajian pelancongan kembaraan yang lepas. Menurut Wall (1996), pelancongan kembaraan dan persekitaran adalah seolah-olah pasangan kembar yang tidak boleh dipisahkan. Sehubungan dengan itu, pemeliharaan dan pemuliharaan alam agar tidak tercemar, pembentukan destinasi pelancongan kembaraan yang indah, bersih dan berkemudahan asas, serta alam semulajadi yang unik perlu untuk terus menggamit lebih ramai pelancong remaja. Kemudahan penginapan yang selesa walaupun tidak semestinya mahal sentiasa dititik beratkan oleh para remaja.

KESIMPULAN

Pelancongan kembaraan adalah satu bentuk pelancongan yang dapat membantu memulih dan memelihara persekitaran dan alam semulajadi bagi tujuan pembangunan mampan. Golongan remaja khususnya pelajar di institusi pengajian tinggi adalah merupakan sasaran utama produk pelancongan kembaraan. Antara aktiviti-aktiviti pelancongan kembaraan yang popular adalah seperti mendaki gunung (mountain-eering), “trekking”, “bungee jumping”, “rafting”, dan “rock climbing”. Kajian ini

mendapati para remaja mempunyai minat atau kecenderungan yang agak tinggi untuk melibatkan diri dalam aktiviti pelancongan kembaraan tetapi disebabkan oleh faktor-faktor tertentu, mereka tidak berpeluang untuk melibatkan diri sepenuhnya dalam aktiviti-aktiviti kembaraan yang diminati oleh mereka.

Minat yang tertinggi dicatatkan untuk aktiviti mengembara diikuti oleh berbasikal dan berkemah. Tahap penglibatan yang tertinggi pula adalah untuk aktiviti berbasikal diikuti oleh merentas hutan. Jurang yang paling besar dicatatkan untuk aktiviti menyelam diikuti oleh aktiviti mengembara atau melancong secara “backpacking”. Hanya tiga sahaja faktor toakan yang mencatatkan nilai min melebihi 4.0 iaitu menikmati keindahan alam, kesukanan dan berseronok. Hasil analisis faktor tarikan pula mendapati hanya dua faktor iaitu persekitaran menawan hati dan alam yang tidak tercemar. Sumber maklumat aktiviti kembaraan yang paling utama di kalangan para remaja adalah daripada rakan atau saudara mara, diikuti oleh persatuan/kelab/perkumpulan pelajar dan sumber internet. Akhbar dan majalah umum pula merupakan sumber-sumber yang paling tidak banyak digunakan oleh para remaja untuk tujuan pelancongan kembaraan. Penemuan kajian ini membuktikan bahawa sumber-sumber yang bersifat peribadi adalah paling penting untuk aktiviti pelancongan kembaraan.

RUJUKAN

- Addison, G. 1999. *Adventure tourism and ecotourism: In Adventure Programming*. Second Edition. State College, PA: Venture publishing.
- Ahmad Azmi M. Ariffin. 1999. Motivasi dan implikasi pemasaran pelancongan ke pulau perangan di kalangan segmen eksekutif muda. *Jurnal Pengurusan* 18: 89-107.
- Buckley, R. 2007. *Adventure Tourism*. Bandar: CABI Publishing.
- Correia, A., Valle, O.D. & Moco, C. 2005. Modeling motivations and perceptions of Portuguese tourists. *Journal of Business Research* 60: 76-80.
- Fennell, D.A. 1999. *Ecotourism: An Introduction*. London and New York: Routledge.
- Finn, M., Elliot-White, M. & Walton, M. 2000. *Tourism and leisure research methods*. Pearson Education Limited.
- Gyimothy, S. & Mykletum, R.J. 2004. Play in adventure tourism: The case of Arctic trekking. *Annals of Tourism Research* 31(4): 855-878.
- Hunt, J. 1989. *In search of adventure*. Guildford, UK: Talbot Adair Press.
- Jang, S.S.C. & Wu, E.C.M. 2004. Seniors' travel motivation and the influential factors: An examination of Taiwanese seniors. *Tourism Management* 27:306-316.
- Kane, M.J. & Tucker, H. 2004. Adventure tourism: The freedom to play with reality. *Tourist Studies* 4(3): 217-234.
- Kim, S.S., Lee, C.K. & Klenosky, D.B. 2003. The Influence of push and pull factors at Korean National Park. *Tourism Management* 24: 169-180.
- Manning, R. 1999. *Studies in Outdoor Recreation* (2nd ed). Corvallis: Oregon UP.
- Meric, H.J. & Hunt, J. 1998. Ecotourists' motivational and demographic characteristics: A case of North Carolina Travelers. *Journal of Travel Research* 36(Spring): 57-61.
- Newsome, D., Moore, S. & Dowling, R. 2002. *Natural Areas Tourism: Ecology, Impacts and Management*. Clevedon, UK: Channel View.
- Pomfret, G. 2004. Mountaineering adventure tourists: A conceptual framework for research.

- Tourism Management* 27: 113-123.
- Swarbrooke, J., Beard, C., Leckie, S. & Promfet, G. 2003. *Adventure tourism: The new frontier*. Butterworth-Heinemann.
- The Youth Travel Market. 1998. The important generator of tourism. PATA.
- Wall, G. 1996. Tourism, environment and business: An essential alliance. Proc. Restructuring of global production, services need and markets: Business strategy and policy development for a global economy and projections for the twenty first century. Hamilton: 311-314.
- Weaver, D. 1998. *Ecotourism in the Less Developed World*. Wallingford: CAB International.
- Weber, K. 2001. Outdoor adventure tourism: A review of research approaches. *Annal of Tourism research* 28(2): 360-377.
- Wight, P.A. 1996. North American ecotourism markets motivations, preferences and destinations. *Journal of Travel Research* 35(1): 3-10.
- Xola Consulting Inc. 2007. *New adventure tourism industry research reveals Destination, traveler, Technology Trends*. Santa Fe.

Norzalita A. Aziz
Pusat Pengajian Pengurusan Perniagaan
Fakulti Ekonomi dan Perniagaan
Universiti Kebangsaan Malaysia
Malaysia
Email: eita@ukm.my