

BAB I

PENDAHULUAN

A. Gagasan Awal

Pariwisata adalah salah satu sektor ekonomi yang berkembang dengan cepat di Indonesia. Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu dari suatu tempat ke tempat yang lain dengan tujuan bukan untuk mencari nafkah di tempat yang dikunjungi tetapi hanya untuk menikmati perjalanan dan berekreasi atau memenuhi berbagai keinginan (United Nations World Tourism Organization, 2019). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 memuat tentang elemen pariwisata yang terbagi menjadi daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan (Republik Indonesia, 2009). Perkembangan pariwisata di Indonesia dapat dilihat dari jumlah kunjungan domestik wisatawan nusantara. Tercatat oleh Badan Pusat Statistik (BPS), terdapat 264,34 juta kali perjalanan yang dilakukan oleh wisatawan nusantara dengan total pengeluaran sebanyak 241,67 triliun rupiah. Hingga pada tahun 2019, tercatat ada 282,93 kali perjalanan wisatawan nusantara dengan total pengeluaran sebesar 271,84 triliun rupiah. Jumlah kunjungan wisatawan nusantara dan total pengeluarannya dapat dilihat lebih jelas dalam tabel 1.

TABEL 1

Jumlah Kunjungan Wisatawan Nusantara dan Total Pengeluarannya
(2016-2019)

| Tahun | Jumlah Kunjungan | Jumlah (RP) |
|-------|------------------|----------------|
| 2016 | 264,34 juta kali | 241,67 triliun |
| 2017 | 270,00 juta kali | 246,85 triliun |
| 2018 | 303,40 juta kali | 291,02 triliun |
| 2019 | 282,93 juta kali | 271,84 triliun |

Sumber: Badan Pusat Statistik (2020)

Pengertian daya tarik wisata atau biasa dikenal sebagai atraksi wisata, yang termuat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, adalah semua sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi tujuan kunjungan wisatawan (Republik Indonesia, 2009). Daya tarik wisata adalah tempat yang menarik dan dikunjungi oleh wisatawan. Tidak hanya memiliki sumber daya alamiah seperti pengunungan dan pantai, tetapi juga buatan manusia, seperti taman bermain dan bangunan bersejarah. Dalam publikasi Statistik Wisatawan Nusantara 2019 yang dibuat oleh Badan Pusat Statistik pada tahun 2020, daya tarik wisata dikelompokkan menjadi daya tarik wisata alam, bahari, budaya dan buatan.

Jumlah kunjungan wisatawan harus mengalami penurunan pada tahun 2020. Hal ini disebabkan oleh pandemi COVID-19 yang terjadi di seluruh dunia dan sangat berdampak pada sektor pariwisata yang sangat mengandalkan pergerakan manusia. Wakil Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Angela Tanoesoedibjo memperkirakan Indonesia kehilangan devisa sebanyak 14,5-15,8 miliar US\$ karena penurunan kunjungan wisatawan ini

(Komarudin, 2020). Meskipun terjadi penurunan jumlah wisatawan mancanegara, namun jumlah kunjungan wisatawan nusantara di bulan Juli-Desember 2020 mulai bergerak. Pergerakan wisatawan nusantara terlihat dari pertumbuhan penumpang transportasi domestik, seperti kereta api yang hanya mencapai kurang lebih 5 juta penumpang pada bulan April dan Mei dan mengalami peningkatan hingga 11-13 juta penumpang pada bulan Juli-Desember 2020 (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2021).

Disebutkan dalam Outlook Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2021 yang diterbitkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf), upaya pemerintah dalam menanggulangi dampak pandemi terbagi dalam tiga fase, yaitu tanggap darurat, pemulihan, dan normalisasi. Dalam fase tanggap darurat dilakukan penanggulangan yang fokus pada kesehatan dan melakukan persiapan pemulihan. Pada fase pemulihan, dilakukan upaya pemulihan wisata domestik dengan membuka tempat wisata secara bertahap dan menerapkan protokol CHSE (*Cleanliness, Health, Safety, dan Environment Sustainability*). Selanjutnya, pada fase normalisasi, dilakukan persiapan destinasi wisata terkait protokol CHSE dan meningkatkan minat pasar dengan menggelar *Virtual Event Fair* pada bulan Agustus-September 2020 (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2021).

Berdasarkan *webinar* yang diadakan oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga bersama dengan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif pada Kamis, 7 Juli 2021, Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Sandiaga Uno, wisata olahraga meningkat secara signifikan dan pertumbuhan wisata

olahraga di Indonesia dapat mencapai 19 triliun rupiah pada tahun 2024. Disebutkan juga, bahwa di masa pandemi COVID-19 ini banyak wisatawan yang memilih kegiatan skala kecil dan mempedulikan kesehatan, kebersihan, dan keselamatan. Menurut Deputi III Bidang Pembudayaan Olahraga Kemenpora Raden Isnanta menyebutkan *sport tourism* merupakan kegiatan olahraga yang dikemas sebaik mungkin untuk mempromosikan pariwisata (Kemenpora Bantu Kembangkan Pariwisata Olahraga - Bola Liputan6.Com, 2021). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, olahraga merupakan suatu kegiatan yang sistematis yang dapat memupuk, membina, dan mengembangkan potensi fisik, mental, serta sosial, dan olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan masyarakat dengan hobi dan keterampilan yang dikembangkan berdasarkan nilai dan budaya masyarakat setempat untuk kesehatan, kebugaran, dan hiburan (Republik Indonesia, 2005).

Tercatat dalam publikasi Statistik Wisatawan Nusantara 2018, yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), dalam beberapa tahun terakhir kegiatan olahraga menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat di Indonesia. Pada Gambar 1, dapat dilihat jenis olahraga yang dilakukan oleh penduduk Indonesia berdasarkan umur.

GAMBAR 1

Persentase Penduduk Berumur 5 Tahun Ke Atas yang Berolahraga dan Jenis Olahraga yang Dilakukan (2018)

| Karakteristik Demografi | Jenis Olahraga | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|----------------|---------|---------------------|------------|--------------|-----------|-------------|-------------------|--------|-----------|------------|---------|
| | Senam | Atletik | Joging/ Gerak jalan | Tenis meja | Bulu-tangkis | Bola voli | Bola basket | Sepak bola/Futsal | Renang | Bela diri | Ber-sepeda | Lainnya |
| Tipe Daerah | | | | | | | | | | | | |
| Perkotaan | 34,85 | 5,90 | 27,01 | 0,45 | 3,21 | 2,91 | 1,83 | 14,63 | 1,73 | 0,80 | 2,71 | 3,98 |
| Perdesaan | 42,77 | 7,66 | 12,77 | 0,41 | 2,60 | 10,28 | 1,26 | 16,55 | 0,35 | 0,62 | 1,08 | 3,65 |
| Jenis Kelamin | | | | | | | | | | | | |
| Laki-laki | 26,86 | 5,68 | 20,17 | 0,63 | 3,91 | 5,53 | 1,70 | 27,19 | 1,06 | 0,85 | 2,72 | 3,71 |
| Perempuan | 50,41 | 7,56 | 23,65 | 0,21 | 1,92 | 5,72 | 1,52 | 1,56 | 1,41 | 0,59 | 1,41 | 4,03 |
| Kelompok Umur | | | | | | | | | | | | |
| 5-17 tahun | 48,90 | 9,79 | 7,69 | 0,28 | 2,21 | 5,84 | 2,39 | 16,33 | 1,41 | 0,95 | 0,82 | 3,39 |
| 16-30 tahun | 22,02 | 5,45 | 21,56 | 0,44 | 2,89 | 10,09 | 2,59 | 27,51 | 1,39 | 0,98 | 1,58 | 3,50 |
| 31-59 tahun | 27,02 | 1,70 | 46,08 | 0,83 | 5,13 | 3,61 | 0,27 | 5,00 | 0,85 | 0,22 | 4,86 | 4,43 |
| 60+ tahun | 17,05 | 0,66 | 66,04 | 0,21 | 1,45 | 0,26 | 0,05 | 0,28 | 0,46 | 0,11 | 5,95 | 7,50 |

Sumber: Badan Pusat Statistik (2018)

Baseball adalah salah satu olahraga yang ada di Indonesia. *Baseball* merupakan permainan antara dua kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari sembilan orang, dilakukan sesuai dengan peraturan-peraturan yang berlaku dan dengan pengawasan wasit. Kedua tim ini bergantian dalam posisi bertahan dan menyerang, seperti pada Gambar 2. Pemenang dalam olahraga *baseball* adalah tim yang berhasil mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya (Alderson et al., 2016). Pada tahun 2017, pemerintah Indonesia bersama dengan Persatuan Baseball dan Softball Seluruh Indonesia (Perbasasi) menjadikan baseball sebagai olahraga resmi di Indonesia. Olahraga *baseball* memiliki dapat membuat tubuh menjadi sehat dan bugar, melatih ketangkasan, dan melatih otot tangan dan kaki. Selain memiliki manfaat fisik, baseball juga dapat meningkatkan kesehatan mental seperti mengurangi stress dan meningkatkan waktu tidur (*19 Physical and Mental Benefits Of Baseball Game | ProBaseballGuide*, n.d.).

GAMBAR 2

Olahraga *Baseball*



Sumber: *Early Runs, Combined One-Hitter Lift Team USA to 19-0 Win Over Texas Scrappers | USA Baseball, (2021)*

Tercatat dalam Tabel 2, berdasarkan asosiasi Persatuan Bisbol dan Softbol Amatir Seluruh Indonesia bagian Banten, terdapat total tujuh klub dan tim *baseball* yang berada di Provinsi Banten dan DKI Jakarta, dengan total 274 anggota. Hal ini menandakan cukup banyaknya peminat olahraga *baseball* di Provinsi Banten dan DKI Jakarta. Pada tahun 2020, Direktur Baseball Indonesia Leo Agus Cahyono menyebutkan Provinsi Banten sebagai pelopor olahraga *baseball* di Indonesia. Tim *baseball* pertama di Indonesia dibentuk oleh Provinsi Banten. Provinsi Banten juga terpilih menjadi tuan rumah Kejuaraan baseball U-12 pada tahun 2020 (Simanjong, 2020). Provinsi Banten memiliki empat kota dan empat kabupaten (Badan Pusat Statistik, 2020). Kota Tangerang Selatan merupakan satu dari empat kota yang berada di Provinsi Banten dan merupakan kota termuda yang secara resmi memisahkan diri dari Kabupaten Tangerang pada 2008 dan disahkan oleh Undang-Undang

Nomor 51 Tahun 2008. Luas wilayah Kota Tangerang Selatan adalah 147,19 km². Penduduk di Kota Tangerang Selatan berjumlah 1,35 juta jiwa.

TABEL 2

Klub dan Tim *Baseball* yang Ada di Provinsi Banten dan DKI Jakarta (2021)

| Nama Klub | Lokasi | Jumlah Anggota |
|----------------|-------------|----------------|
| Lorenz | Banten | 70 |
| Braves | Banten | 20 |
| Rhinos | Banten | 20 |
| Tim Banten PON | Banten | 16 |
| Tim Banten U18 | Banten | 18 |
| Garuda | DKI Jakarta | 100 |
| Prambors | DKI Jakarta | 30 |
| Total | | 274 |

Sumber: Hasil Olahan Data (2021)

Bedasarkan Tabel 3, tercatat oleh Badan Pusat Statistik Kota Tangerang Selatan, sampai pada tahun 2020, kecamatan yang memiliki jumlah penduduk paling banyak adalah di Kecamatan Pamulang dengan jumlah penduduk sebanyak 305.563 jiwa dengan laju pertumbuhan 0,63% per tahun. Sedangkan kecamatan yang memiliki jumlah penduduk paling sedikit adalah Kecamatan Setu dengan total jumlah penduduk sebanyak 84.178 jiwa dan laju pertumbuhan 2,35% per tahun. Dalam Tabel 4 terdapat jumlah penduduk Kota Tangerang Selatan menurut kelompok umur dan jenis kelamin (Badan Pusat Statistik Kota Tangerang Selatan, 2021).

TABEL 3

Jumlah Penduduk dan Laju Pertumbuhan Penduduk per Tahun di Kota Tangerang Selatan (2020)

| Kecamatan | Penduduk | Laju Pertumbuhan (%) |
|-----------|--------------|----------------------|
| Setu | 84.178 jiwa | 2,35 |
| Serpong | 154.744 jiwa | 1,17 |

Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Tangerang Selatan (2021)

TABEL 3

Jumlah Penduduk dan Laju Pertumbuhan Penduduk per Tahun di Kota Tangerang Selatan (2020) (Lanjutan)

| | | |
|------------------------|----------------|-------|
| Pamulang | 305.563 jiwa | 0,63 |
| Ciputat | 208.722 jiwa | 0,80 |
| Ciputat Timur | 172.139 jiwa | -0,37 |
| Pondok Aren | 294.996 jiwa | -0,26 |
| Serpong Utara | 134.008 jiwa | 0,56 |
| Kota Tangerang Selatan | 1.354.350 jiwa | 0,47 |

Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Tangerang Selatan (2021)

TABEL 4

Jumlah Penduduk Kota Tangerang Selatan Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin (2020)

| Kelompok Umur | Jenis Kelamin | | Jumlah |
|------------------------|---------------|-----------|-----------|
| | Laki-Laki | Perempuan | |
| 0-4 | 53.087 | 50.752 | 103.839 |
| 5-9 | 57.002 | 54.389 | 111.391 |
| 10-14 | 57.069 | 53.238 | 110.307 |
| 15-19 | 55.041 | 52.108 | 107.149 |
| 20-24 | 54.395 | 53.606 | 108.001 |
| 25-29 | 54.527 | 55.080 | 109.607 |
| 30-34 | 53.674 | 56.492 | 110.166 |
| 35-39 | 56.045 | 57.599 | 113.644 |
| 40-44 | 53.942 | 54.787 | 108.729 |
| 45-49 | 49.400 | 50.855 | 100.255 |
| 50-54 | 42.286 | 42.403 | 84.689 |
| 55-59 | 34.732 | 36.279 | 71.011 |
| 60-64 | 25.188 | 25.674 | 50.762 |
| 65-69 | 18.288 | 17.650 | 35.878 |
| 70-74 | 7.289 | 7.480 | 14.770 |
| 75+ | 6.254 | 7.898 | 14.152 |
| Kota Tangerang Selatan | 678.159 | 676.191 | 1.354.350 |

Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Tangerang Selatan (2021)

Tercatat pada Tabel 5, Kota Tangerang Selatan memiliki beberapa fasilitas olahraga dan rekreasi. Fasilitas olahraga dan rekreasi terbanyak adalah lapangan futsal, dengan jumlah 50. Sedangkan, fasilitas olahraga dan

rekreasi yang paling sedikit adalah lapangan sepak bola, lapangan golf, pacuan kuda, *jogging track*, dan panjat tebing.

TABEL 5

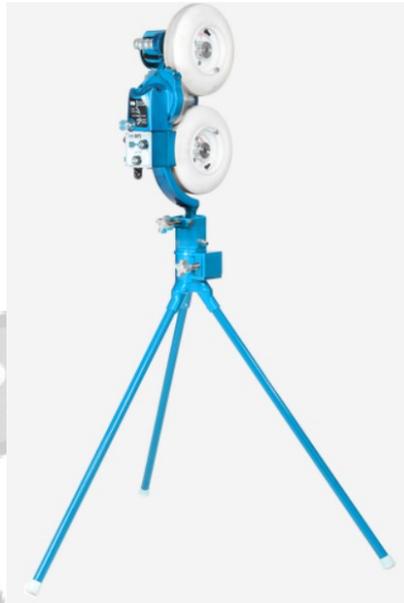
Jumlah Fasilitas Olahraga dan Rekreasi Kota Tangerang Selatan (2021)

| Jenis Fasilitas Hiburan | Jumlah Fasilitas Olahraga dan Rekreasi |
|--|--|
| Lapangan Gedung Olahraga | 2 |
| Lapangan Sepak Bola | 4 |
| Lapangan Bulu Tangkis | 25 |
| Lapangan Bola Voli | 29 |
| Lapangan Tennis | 17 |
| Lapangan Golf | 1 |
| Lapangan <i>Baseball</i> dan <i>Softball</i> | 0 |
| Kolam Renang | 18 |
| Pacuan Kuda | 0 |
| Mall | 21 |
| Jogging Track | 0 |
| Lapangan Futsal | 50 |
| Lapangan Basket | 15 |
| Panjat Tebing | 1 |

Sumber: Hasil Olahan Data (2021)

Berdasarkan uraian di atas, proposal bisnis ini akan mengembangkan daya tarik wisata buatan dengan konsep *batting cage*, yaitu sebuah tempat pelatihan menggunakan mesin pelempar dalam ruangan, seperti yang tertera dalam Gambar 3, yang digunakan untuk latihan olahraga baseball. *Base Batting Cage* ini akan berlokasi di Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten. *Base Batting Cage* diharapkan dapat menjadi daya tarik wisata dan sarana olahraga *baseball* bagi masyarakat Kota Tangerang Selatan dan sekitarnya yang ingin mencoba olahraga ini. Pada Tabel 4, tercatat jumlah penduduk Kota Tangerang Selatan yang menjadi target pasar dari *Base Batting Cage*, yaitu usia 17-40 tahun, cukup tinggi.

GAMBAR 3
Mesin Pelempar



Sumber: BP®2 Baseball Pitching Machine - Jugs Sports, (2018)

B. Tujuan Studi Kelayakan Bisnis

Studi kelayakan merupakan bahan pertimbangan dalam mengambil suatu keputusan, apakah menerima suatu gagasan usaha atau menolaknya (Purnomo, Riawan, and Sugianto, 2017). Berikut ini adalah dua tujuan penyusunan Studi Kelayakan Bisnis *Base Batting Cage*, yaitu:

1. Tujuan Utama (*Major Objectives*)

Tujuan utama berfungsi untuk mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan rencana usaha *Base Batting Cage*. Aspek-aspek tersebut adalah:

a. Aspek Pasar dan Pemasaran

Menganalisa kelayakan bisnis mulai dari target pasar yang akan dituju, kesesuaian produk yang ditawarkan dengan target pasar, penawaran yang dilakukan oleh pesaing, strategi pemasaran yang

harus diimplementasikan, dan menganalisa baur pemasaran (8P), yaitu, *prices, product, promotion, partnerships, people, packaging, place, programming.*

b. Aspek Operasional

Menganalisa kelayakan bisnis mulai dari segi aktivitas, fasilitas, pemilihan lokasi serta produk yang akan diterapkan oleh *Base Batting Cage.*

c. Aspek Organisasi dan Sumber Daya Manusia (SDM)

Menganalisa kelayakan bisnis mulai dari kondisi manajemen, struktur organisasi, perekrutan tenaga kerja, deskripsi pekerjaan, program pelatihan dan pengembangan, serta kompensasi untuk karyawan.

d. Aspek Keuangan

Menganalisa kelayakan bisnis mulai dari jumlah modal yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan ide bisnis, membuat estimasi biaya operasional dan pendapatan usaha, *break-even point*, analisis investasi dan rasio laporan keuangan, estimasi arus kas dan rugi laba, serta menghitung laporan neraca selama periode tertentu.

2. Sub-Tujuan (*Minor Objectives*)

Berikut ini merupakan sub-tujuan dari studi kelayakan bisnis ini:

- a. Ikut mempopulerkan olahraga *baseball* di Indonesia.
- b. Mengajak masyarakat berolahraga *baseball* untuk kesehatan dan hiburan.

- c. Dapat meningkatkan lapangan pekerjaan dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat di sekitar lokasi usaha.
- d. Meningkatkan pendapatan daerah melalui pembayaran pajak.

C. Metodologi

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian (Arikunto, 2011).

Ada dua sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan memerlukannya (Hasan, 2006). Untuk mengumpulkan data primer ini, digunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

- a. Kuesioner, adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden atau narasumber untuk dijawabnya (Sugiyono, 2007). Kuesioner akan disebar dengan cara *online* untuk mengetahui permintaan, keinginan, dan pendapat pasar mengenai usaha *Base Batting Cage* ini.
- b. Observasi, adalah pengamatan yang direncanakan, pencatatan, analisis, dan interpretasi perilaku, tindakan, atau peristiwa (Sekaran & Bougie, 2016). Untuk mendapatkan informasi mengenai bisnis *batting cage*, *Base Batting Cage* akan melakukan observasi ke lokasi bisnis, juga calon pesaing.

Populasi diartikan sebagai cakupan yang terdiri dari obyek dan subyek dengan karakteristik dan kuantitas sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2007). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan masyarakat yang tinggal di Kota Tangerang Selatan dan sekitarnya.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang dipakai diambil menggunakan *simple random sampling*, di mana akan diambil sampel acak dalam populasi yang telah ditentukan oleh peneliti (Sugiyono, 2007).

Validitas adalah suatu standar ukuran yang menunjukkan ketepatan dan kesahihan suatu instrument (Hasan, 2006). Reabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan (Notoatmodjo, 2010). Data yang didapatkan akan diuji validitas dan reabilitasnya menggunakan aplikasi SPSS.

2. Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber – sumber yang sudah ada (Hasan, 2006). Data sekunder yang digunakan dalam studi kelayakan bisnis ini didapatkan dari Kementerian Pariwisata dan Badan Pusat Statistik (BPS). Selain itu, data sekunder juga diperoleh dari buku referensi, jurnal ilmiah, *website* resmi, dan sumber lainnya yang mendukung.

D. Tinjauan Konseptual Mengenai Bisnis Terkait

1. Pengertian Pariwisata

Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah (Republik Indonesia, 2009).

Pengertian pariwisata menurut *United Nations World Tourism Organization* adalah fenomena sosial, budaya, dan ekonomi yang merupakan kegiatan perpindahan orang ke tempat di luar lingkungan tempat tinggalnya untuk keperluan pribadi atau bisnis yang melibatkan pengeluaran selama kegiatan itu (*United Nations World Tourism Organization*, 2019).

Menurut Cooper et al (2005), pariwisata merupakan pergerakan sementara dengan tujuan di luar rumah dan tempat kerja. Kegiatan yang dilakukan selama tinggal, serta fasilitasnya dibuat untuk memenuhi kebutuhan wisatawan.

2. Komponen Pariwisata

Menurut Cooper et al (2005), pariwisata memiliki empat komponen, yaitu:

a. Atraksi (*Attraction*)

Atraksi wisata atau daya tarik wisata adalah hal-hal yang menarik wisatawan sehingga mereka mengunjungi tempat tersebut.

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2001 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010 – 2025, daya tarik wisata dibedakan menjadi tiga bentuk, yaitu:

1) Daya tarik wisata alam

Daya tarik wisata alam merupakan berbagai keunikan dan keanekaragaman alam, meliputi:

- a) Daya tarik wisata alam berdasarkan keanekaragaman dan keunikan potensi lingkungan alam perairan laut, yaitu bentang pesisir pantai, bentang laut, perairan pesisir dan lepas pantai yang mencapai jarak tertentu dan memiliki potensi laut, serta kolam air dan dasar laut.
- b) Daya tarik wisata alam berdasarkan keanekaragaman dan keunikan potensi lingkungan alam daratan, yaitu pegunungan dan hutan alam atau taman nasional atau taman wisata alam atau taman hutan raya, perairan sungai dan danau, perkebunan, pertanian, dan bentang alam khusus, seperti gua, karst, padar pasir, dan sejenisnya.

2) Daya tarik wisata budaya

Daya tarik wisata budaya berupa cipta, rasa, dan karsa manusia sebagai makhluk budaya, meliputi:

- a) Daya tarik wisata budaya yang berwujud, seperti cagar budaya, termasuk benda cagar budaya, bangunan cagar

budaya, struktur cagar budaya, situs cagar budaya, dan kawasan cagar budaya, perkampungan tradisional yang memiliki adat dan tradisi yang khas, serta museum.

b) Daya tarik wisata yang tidak berwujud, seperti kehidupan adat dan tradisi masyarakat dan aktivitas budaya masyarakat yang khas di suatu daerah, serta kesenian.

3) Daya tarik wisata hasil buatan manusia

Daya tarik wisata hasil buatan manusia merupakan kreasi buatan dan kegiatan manusia lainnya di luar wisata alam dan budaya, meliputi:

- a) Fasilitas rekreasi dan hiburan atau taman bertema, yang berhubungan dengan motivasi untuk rekreasi, hiburan, maupun penyaluran hobi.
- b) Fasilitas peristirahatan terpadu, dengan komponen pendukungnya yang membentuk kawasan terpadu.
- c) Fasilitas rekreasi dan olahraga.

Ketiga jenis daya tarik wisata tersebut kemudian dikembangkan lebih lanjut dalam berbagai sub jenis kegiatan wisata (Republik Indonesia, 2011), yaitu:

- 1) Wisata petualangan,
- 2) Wisata bahari,
- 3) Wisata agro,
- 4) Wisata kreatif,

- 
- 5) Wisata kapal pesiar,
 - 6) Wisata kuliner,
 - 7) Wisata budaya,
 - 8) Wisata sejarah,
 - 9) Wisata memorial,
 - 10) Wisata ekologi,
 - 11) Wisata Pendidikan,
 - 12) Wisata ekstrim,
 - 13) Wisata massal,
 - 14) Wisata MICE,
 - 15) Wisata kesehatan,
 - 16) Wisata alam,
 - 17) Wisata religi,
 - 18) Wisata budaya kekinian,
 - 19) Wisata desa,
 - 20) Wisata luar angkasa,
 - 21) Wisata olahraga,
 - 22) Wisata kota, dan
 - 23) Wisata relawan,

b. *Amenitas (Amenities)*

Amenitas merupakan fasilitas yang ada di daya tarik wisata seperti akomodasi, tempat makan, toko, dan sebagainya yang dapat menambah daya tarik dalam suatu destinasi bagi wisatawan.

c. Aksesibilitas (*Accessibility*)

Aksesibilitas adalah segala bentuk transportasi yang dapat memudahkan akses atau perpindahan selama berada dalam suatu destinasi wisata sehingga memperkaya kualitas pengalaman berwisata dari wisatawan.

d. Pelayanan lainnya (*Ancillary Services*)

Pelayanan lainnya adalah layanan tambahan lainnya yang umumnya disediakan oleh *local tourism board* untuk wisatawan dan industri yang mencakup pemasaran, pengembangan, dan aktivitas yang terkoordinasi dengan layanan utama yang disediakan organisasi lokal, yaitu promosi daya tarik wisata, menyediakan informasi mengenai daya tarik wisata atau reservasi daya tarik wisata, dan fasilitas lainnya.

3. Usaha Pariwisata

Usaha pariwisata yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009, yaitu:

- a. Daya tarik wisata;
- b. Kawasan pariwisata;
- c. Jasa transportasi wisata;
- d. Jasa perjalanan wisata;
- e. Jasa makanan dan minuman;
- f. Penyedia akomodasi;
- g. Penyelenggaraan kegiatan hiburan dan rekreasi;

- h. Penyelenggaraan pertemuan, perjalanan insentif, konferensi, dan pameran;
- i. Jasa informasi pariwisata;
- j. Jasa konsultasi pariwisata;
- k. Jasa pramuwisata;
- l. Wisata tirta; dan
- m. Spa.

Ketiga belas usaha pariwisata yang telah disebutkan di atas dibagi lagi ke dalam beberapa sub-jenis usaha (Republik Indonesia). Bidang usaha penyelenggara kegiatan hiburan dan rekreasi meliputi:

- a. Gelanggang olahraga, meliputi sub-jenis usaha:
 - 1) Lapangan golf;
 - 2) Rumah bilyar;
 - 3) Gelanggang renang;
 - 4) Lapangan tenis;
 - 5) Gelanggang bowling; dan
 - 6) Sub-jenis usaha lainnya dari jenis usaha gelanggang olahraga lainnya yang ditetapkan oleh Bupati, Walikota, dan/atau Gubernur.
- b. Gelanggang seni, meliputi sub-jenis usaha:
 - 1) Sanggar seni;
 - 2) Galeri seni;
 - 3) Gedung pertunjukkan seni; dan

4) Sub-jenis usaha lainnya dari jenis usaha gelanggang seni lainnya yang ditetapkan oleh Bupati, Walikota, dan/atau Gubernur.

c. Arena permainan, meliputi sub-jenis usaha:

- 1) Arena permainan; dan
- 2) Sub-jenis usaha lainnya dari jenis usaha arena permainan lainnya yang ditetapkan oleh Bupati, Walikota, dan/atau Gubernur.

d. Hiburan malam, meliputi sub-jenis usaha:

- 1) Klub malam;
- 2) Diskotek;
- 3) Pub; dan
- 4) Sub-jenis usaha lainnya dari jenis usaha hiburan malam lainnya yang ditetapkan oleh Bupati, Walikota, dan/atau Gubernur.

e. Panti pijat, meliputi sub-jenis usaha:

- 1) Panti pijat; dan
- 2) Sub-jenis usaha lainnya dari jenis usaha panti pijat lainnya yang ditetapkan oleh Bupati, Walikota, dan/atau Gubernur.

f. Taman rekreasi, meliputi sub-jenis usaha:

- 1) Taman rekreasi;
- 2) Taman bertema; dan

3) Sub-jenis usaha lainnya dari jenis usaha taman rekreasi lainnya yang ditetapkan oleh Bupati, Walikota, dan/atau Gubernur.

g. Karaoke, meliputi sub-jenis usaha karaoke.

h. Jasa promotor, meliputi sub-jenis usaha jasa impresariat/promotor.

4. Pengertian Wisata Olahraga

Wisata olahraga adalah kegiatan pariwisata yang mengacu pada pengalaman wisata, baik sebagai pengamat atau penonton, maupun berpartisipasi secara aktif dalam acara olahraga yang melibatkan kegiatan komersial dan non-komersial yang bersifat kompetitif (United Nations World Tourism Organization, 2019).

Definisi wisata olahraga menurut Statistik Wisatawan Nusantara 2019, yang dipublikasikan oleh Badan Pusat Statistik (2020), adalah kegiatan yang meliputi spa dan kebugaran, yoga dan meditasi, wisata medis dan kesehatan, ikut serta dalam acara olahraga internasional, menonton acara olahraga, pemusatan latihan, mengunjungi lokasi olahraga ekstrem, ikut serta dalam olahraga ekstrem, serta belajar dan latihan olahraga ekstrem.

Menurut Hall (1992), dalam Gibson (1998), ada dua perilaku utama yang terlibat dalam wisata olahraga, yaitu berpergian jauh dari rumah untuk menonton kegiatan olahraga atau untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga.

Menurut Gibson (1998), wisata olahraga adalah perjalanan wisata yang dilakukan seseorang, secara sementara, di luar rumah mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga, menonton kegiatan olahraga, atau untuk menghormati atraksi yang berhubungan dengan kegiatan olahraga. Gibson (1998) membagi wisata olahraga menjadi tiga bentuk, yaitu:

- 1) *Active sport tourism*, yaitu wisatawan yang secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan olahraga saat melakukan perjalanan wisata.
- 2) *Event sport tourism*, yaitu wisatawan yang menonton orang lain melakukan kegiatan olahraga saat melakukan perjalanan wisata.
- 3) *Nostalgia sport tourism*, yaitu wisatawan yang mengunjungi atraksi yang berhubungan dengan kegiatan olahraga, seperti stadion dan *hall of fame* atau museum olahraga saat melakukan perjalanan wisata.

5. Pengertian *Baseball*

Baseball adalah permainan antara dua tim, yang masing-masing memiliki sembilan anggota, biasanya dimainkan dalam 9 babak permainan (*innings*). *Baseball* dimainkan di lapangan yang berbentuk $\frac{1}{4}$ lingkaran dengan *base* awal yang terletak di tengah lapangan dan disebut dengan *home base* dan tiga *base* lainnya. *Base* ini membentuk sirkuit yang harus diselesaikan oleh pemain untuk mencetak nilai. Kedua tim dalam *baseball* bergantian dalam posisi bertahan (*defence*) dan menyerang (*offence*) (Susanto, 2016).

Menurut buku *Official Baseball Rule 2016 Edition* (Alderson et al., 2016), ada beberapa peralatan yang digunakan dalam permainan *baseball* profesional, yaitu:

- 1) Bola, yang dibentuk dengan benang yang dililitkan di sekitar gabus atau karet atau bahan serupa. Kemudian ditutupi dengan kulit kuda atau kulit sapi dan dijahit rapat. Berat bola tidak boleh kurang atau lebih dari $5\frac{1}{4}$ ons dan berukuran tidak kurang atau lebih dari $9\frac{1}{4}$ inci.
- 2) Pemukul, berupa tongkat kayu berbentuk bulat yang halus dengan diameter tidak lebih dari 2,61 inci pada bagian yang paling tebal dan memiliki Panjang tidak lebih dari 42 inci.
- 3) Sarung tangan, dengan bahan kulit yang akan digunakan oleh penangkap bola.

Tim *Offensive* memiliki kesempatan untuk mengumpulkan poin dengan cara memukul bola yang dilemparkan oleh tim *defensive*, kemudian berlari menuju *base* yang ada di lapangan dan kembali ke titik awal. Sedangkan, tugas tim *defensive* adalah mematikan tim lawan agar tidak mencetak poin. Bila tim *defensive* berhasil mematikan tim lawan, maka kedua tim akan bertukar posisi. Pemenang dalam olahraga *baseball* adalah tim yang berhasil mengumpulkan nilai sebanyak-banyaknya dalam sembilan babak permainan (Susanto, 2016). Latihan permainan *baseball* dapat dilakukan di *batting cage*.

Batting cage merupakan area, yang memiliki mesin pelempat bola dan dikelilingi dengan jaring, yang digunakan untuk melatih pukulan

dalam olahraga baseball (David, 2020). Mesin pelempar dalam *batting cage* digunakan dalam olahraga *baseball* dan *softball* untuk pelatihan dan hiburan. Bola yang digunakan oleh mesin pelempar ini berbahan busa elastomer, seperti poliuretan, yang lebih murah dari pada bola *baseball* asli, lebih tahan lama, dan biasanya memiliki sedikit atau sama sekali tidak ada jahitan, sehingga dapat meminimalisir gangguan pada mesin pelempar (Drane et al., 2018). Untuk satu area *batting cage*, dibutuhkan area dengan lebar lebih kurang 3,7 m sampai 4,3 m, panjang lebih kurang 18,2 m dan ketinggian lebih kurang 3,4 m sampai 3,7 m (Grand Slam Safety, n.d.).

6. Pengertian COVID-19 dan konsep *new normal*

Coronavirus atau virus corona merupakan keluarga besar virus yang dapat menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Pada manusia, virus ini sering menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, baik flu biasa maupun penyakit serius seperti *Middle East Respiratory Syndrom* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrom* (SARS). Virus Corona jenis baru ini ditemukan pada manusia di Wuhan, Tiongkok, pada Desember 2019. Virus jenis baru ini kemudian diberi nama *Severe Acute Respiratory Syndrom Coronavirus 2* (SARS-COV2), dan menyebabkan penyakit *Coronavirus Disease-2019* (COVID-19) (*Pertanyaan Dan Jawaban Terkait COVID-19*, 2020)

Konsep *new normal* diperkenalkan oleh Presiden Republik Indonesia Joko Widodo sebagai cara untuk menyesuaikan diri, berdamai dan hidup berdampingan dengan virus COVID-19. Menurut Ketua Tim

Pakar Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19 Wiku Adisasmita, *new normal* merupakan perubahan perilaku untuk melanjutkan aktivitas normal, namun sekaligus menerapkan protokol kesehatan untuk mencegah penyebaran virus. Dengan konsep *new normal*, masyarakat dapat melakukan aktivitas seperti biasa, namun tetap dengan menerapkan protokol kesehatan, seperti menjaga jarak, memakai masker, menghindari kerumunan, dan mencuci tangan (Indonesia.Go.Id - Mengenal Konsep New Normal, 2020).

Base Batting Cage akan menerapkan protokol kesehatan yang berlaku seperti memakai masker, dan menyediakan tempat cuci tangan dan *hand sanitizer*. *Base Batting Cage* juga akan melakukan penyemprotan disinfektan pada ruangan dan peralatan yang digunakan. Selain itu, juga akan dilakukan pembatasan kapasitas pengunjung sesuai peraturan yang berlaku.

7. Konsep *Base Batting Cage*

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, *Base Batting Cage* merupakan daya tarik wisata buatan untuk wisata olahraga dengan konsep *batting cage* untuk olahraga *baseball*. *Base Batting Cage* akan berlokasi di Kota Tangerang Selatan. *Base Batting Cage* akan memiliki dua belas area pelatihan *baseball*, dengan beberapa pelatih untuk memandu pengunjung cara bermain *baseball*, serta berbagai fasilitas yang dapat menunjang kegiatan olahraga *baseball*. Pengunjung diwajibkan melakukan reservasi sebelumnya baik secara *online*, maupun datang langsung ke lokasi. *Base Batting Cage* juga akan

menerapkan protokol kesehatan sesuai dengan aturan pemerintah yang berlaku. *Base Batting Cage* memiliki target pasar yang berusia 17-40 tahun dan diharapkan dapat menjadi daya tarik wisata serta sarana olahraga yang memberikan manfaat bagi kesehatan juga rekreasi bagi masyarakat Kota Tangerang Selatan dan sekitarnya.

