

BAB I PENDAHULUAN

A. Gagasan Awal

Industri Pariwisata saat ini menjadi salah satu industri yang terkena dampak dari pandemi *Covid-19* yang menyerang Indonesia sekitar satu tahun yang lalu tepatnya pada bulan Maret 2020. Padahal pariwisata telah menjadi salah satu penggerak utama kemajuan ekonomi di Indonesia karena dapat menciptakan lapangan pekerjaan, kesempatan berusaha, penyumbang devisa, serta pembangunan infrastruktur. Namun, pada awal tahun ini, pariwisata dinilai akan bangkit kembali dan akan kembali normal. Dalam Instruksi Menteri Dalam Negeri No.24 Tahun 2021 tentang pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat level 4 yang berlaku mulai tanggal 26 Juli 2021 hingga 2 Agustus 2021 ini menjadi salah satu usaha pemerintah untuk menurunkan tingkat penyebaran *covid-19*. Hal tersebut diharapkan dapat memutus mata rantai penyebaran sehingga semua kembali berjalan dengan normal. Menurut Surat Edaran Kemenhub tentang Petunjuk Pelaksanaan Perjalanan Orang dari Luar Negeri dengan Transportasi Darat, Transportasi Laut, dan Transportasi udara Nomor 75,76, dan 77 Tahun 2021, terdapat beberapa syarat kesehatan sebagaimana telah diatur dalam Surat Edaran sebagaimana diatur sehingga Warga Negara Indonesia akan mengalami kesulitan untuk berpergian ke luar negeri untuk melakukan perjalanan. Dengan memperketat penerapan syarat perjalanan bagi WNA maupun WNI yang ingin melakukan perjalanan

internasional, maka hal tersebut dapat meningkatkan minat wisatawan untuk melakukan kegiatan wisata lokal.

GAMBAR 1

Jumlah Kunjungan Wisatawan Nusantara di Indonesia
Tahun 2018 - 2020

Provinsi	Jumlah Perjalanan Wisatawan Nusantara (Orang)		
	2018	2019	2020
DI YOGYAKARTA	7 858 137	16 060 595	22 319 030
JAWA TIMUR	53 244 287	99 579 825	125 343 705
BANTEN	13 275 125	30 709 360	30 090 681
BALI	6 621 617	13 767 578	7 818 391
NUSA TENGGARA BARAT	3 192 581	11 821 213	3 470 669
NUSA TENGGARA TIMUR	2 947 381	9 704 623	1 889 690
KALIMANTAN BARAT	3 257 024	10 916 751	1 678 423
KALIMANTAN TENGAH	2 745 542	7 249 983	1 410 749
KALIMANTAN SELATAN	4 520 927	14 600 304	4 350 200
KALIMANTAN TIMUR	2 613 107	15 665 704	2 236 182
KALIMANTAN UTARA	634 477	1 908 610	202 610
SULAWESI UTARA	4 313 069	6 899 359	2 370 027
SULAWESI TENGAH	2 260 800	8 259 155	1 334 611
SULAWESI SELATAN	9 616 232	28 446 762	8 828 147
SULAWESI TENGGARA	3 370 736	8 720 256	1 873 628
GORONTALO	938 557	2 589 209	920 208
SULAWESI BARAT	941 944	2 695 402	690 045
MALUKU	1 206 288	2 981 511	225 290
MALUKU UTARA	615 624	2 288 358	438 188
PAPUA BARAT	686 836	2 492 235	282 041
PAPUA	1 354 526	4 551 276	550 392
INDONESIA	303 403 888	722 158 733	518 588 962

Sumber : Badan Pusat Statistik (2020)

Berdasarkan gambar diatas, dapat disimpulkan bahwa jumlah kunjungan wisatawan nusantara yang melakukan perjalanan di indonesia pada tahun 2018 hingga 2020 mengalami kenaikan. Dengan begitu, wisata lokal di Indonesia dapat berkembang seiring dengan perkembangan industri pariwisata saat ini. Perilaku wisatawan selama pandemi memiliki ciri baru. Wisatawan akan lebih memilih wisata alam dengan waktu tempuh yang singkat. Keamanan dan kebersihan menjadi faktor penting yang menentukan pemilihan suatu atraksi wisata. Hal ini memberikan implikasi teori baru bahwa masalah kesehatan merupakan

salah satu faktor yang mempengaruhi pemilihan destinasi wisata (Wachyuni & Kusumaningrum, 2020).

Setiap tahunnya perkembangan pada sektor pariwisata di Indonesia bertumbuh sedemikian pesat sehingga muncul berbagai prospektif bisnis dalam bidang pariwisata. Seperti yang terdapat pada tabel 1, muncul ketertarikan untuk membangun daya tarik wisata bagi masyarakat Kabupaten Bandung Barat dan sekitarnya terkhusus di daerah Lembang.

TABEL 1
Jumlah Penduduk Kabupaten Bandung Barat Tahun 2019

Kecamatan	Penduduk
Rongga	52.865
Gununghalu	69.555
Sindangkerta	66.398
Cililin	90.115
Cihampelas	123.408
Cipongkor	90.266
Batujajar	100.657
Saguling	31.290
Cipatat	134.277
Padalarang	175.365
Ngamprah	169.737
Parongpong	104.998
Lembang	184.355
Cisarua	74.947
Cikalong Wetan	117.093
Cipeundeuy	82.398

Sumber : Badan Pusat Statistik (2021)

Indonesia memiliki sumber daya alam yang terdiri dari lautan, matahari, pantai, dan daratan yang kalau dikelola dengan baik akan memberikan keuntungan yang besar bagi perekonomian dinegara ini. Daerah yang dianugerahi oleh sumber daya alam yang eksotis

diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai sumber pendapatan seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surabaya, Malang, dan Bali yang menjadi 6 Kota terbaik di Indonesia yang wajib untuk dikunjungi karena memiliki alam yang indah (Kumparan,2020). Kota Bandung menjadi salah satu lokasi wisata yang paling sering dikunjungi oleh wisatawan khususnya di daerah Lembang, Bandung Barat. Lembang terletak di Kabupaten Bandung Barat yang terkenal sebagai salah satu kawasan dataran tinggi di Indonesia. Letak geografis yang terletak pada ketinggian antara 1.312 hingga 2.084 meter di atas permukaan laut membuat lembang memiliki suhu rata – rata berkisar antara 17° – 24°C. Suasana yang sejuk dan asri menjadikan wilayah Lembang cocok dipilih sebagai tempat yang nyaman untuk berlibur.

TABEL 2
Sebaran Penduduk yang Melakukan Perjalanan Menurut Provinsi dan Maksud Kunjungan Utama Tahun 2019

MAKSUD KUNJUNGAN UTAMA (PERSEN)	PROVINSI			
	JAWA BARAT	JAWA TENGAH	YOGYAKARTA	JAWA TIMUR
Berlibur/Rekreasi	57,44	56,33	62,78	48,58
Profesi/Bisnis	0,89	0,63	0,78	0,48
Pertemuan	0,16	0,41	0,39	0,19
Berobat	0,55	0,49	0,18	0,42
Berziarah	4,22	7,97	1,82	11,57
Mengunjungi Teman	24,56	26,85	26,17	29,04
Pendidikan	0,26	0,36	0,35	0,16
Mudik	7,83	2,99	4,63	6,77
Olahraga	2,35	0,94	0,62	0,38
Belanja	0,31	0,62	0,14	0,57

Sumber : Badan Pusat Statistik (2020)

Berdasarkan uraian diatas, penduduk yang melakukan perjalanan dengan maksud untuk berlibur memperoleh persenan yang tertinggi dibanding kunjungan utama lainnya. Hal tersebut menjadikan banyaknya berbagai daya tarik wisata yang harus dikembangkan. Munculnya daya tarik wisata alam seperti Wisata Berbasis Lingkungan (*eco-tourism*), Wisata Petualang (*adventure tourism*), Wisata Belanja, Wisata Olahraga (*sport tourism*), serta wisata kuliner akan memberikan kontribusi terhadap peningkatan perekonomian nasional. *United Nation World Tourism Organization* (UNWTO) menyatakan bahwa Wisata Petualangan adalah salah satu sektor dengan pertumbuhan tercepat di sektor pariwisata, menarik pelanggan bernilai tinggi, mendukung ekonomi lokal, dan mendorong praktik berkelanjutan. Selain itu, pada tabel 3 juga menunjukkan bahwa penduduk yang melakukan wisata petualang masih tergolong rendah daripada jenis kegiatan wisata lainnya karena persediaan wisata petualang yang masih kurang di Jawa Barat.

TABEL 3

Sebaran Penduduk yang Melakukan Perjalanan Menurut Provinsi Asal dan Jenis Kegiatan Wisata yang Dilakukan Tahun 2019

JENIS WISATA (PERSEN)	PROVINSI			
	JAWA BARAT	JAWA TENGAH	YOGYAKARTA	JAWA TIMUR
Wisata Bahari	15,13	16,43	28,87	15,46
Eko Wisata	5,57	6,45	8,04	6,90
Wisata Petualang	3,72	3,09	1,59	2,71
Wisata Sejarah	7,28	12,23	6,64	12,33
Wisata Kesenian	2,13	1,86	0,95	2,39
Wisata Kuliner	17,06	9,96	14,14	16,06
Wisata Kota	25,34	30,63	30,90	30,77

Wisata MICE	0,31	0,52	0,40	0,49
Wisata Olahraga	6,33	4,28	1,44	1,94
Objek Wisata Terintegrasi	16,94	14,54	7,04	10,94

Sumber : Badan Pusat Statistik (2020)

Oleh karena itu, yang menjadi salah satu jenis wisata alam yang sekarang ini harus lebih dikembangkan adalah dengan berwisata petualang. Wisata petualangan didefinisikan sebagai perpindahan orang dari satu tempat ke tempat lain di luar zona nyaman untuk eksplorasi atau perjalanan ke daerah terpencil, daerah eksotis. Wisata petualangan adalah jenis wisata dimana wisatawan melakukan beberapa kegiatan petualangan seperti salah satunya yaitu *ATV and Bicycle Adventure*. *ATV and Bicycle adventure* menjadi pilihan yang baik untuk dijadikan ide bisnis yang akan dikembangkan di Kecamatan Lembang, Bandung Barat karena kondisi geografis yang berbukit, dan bergelombang menyuguhkan panorama alam yang mendukung untuk dikembangkan sebagai atraksi wisata petualangan.

TABEL 4
Jumlah Kunjungan Wisatawan Nusantara Tahun 2017 – 2019
Kabupaten Bandung Barat

NO	KABUPATEN	WISNUS		
		2017	2018	2019
1	Kabupaten Bandung Barat	1.405.902	121.788	5.339.819

Sumber : Badan Pusat Statistik (2021)

Berdasarkan pada tabel 4, tercatat bahwa jumlah kunjungan wisatawan di kabupaten Bandung Barat di Tahun 2017 hingga 2019 mengalami peningkatan. *ATV and Bicycle Adventure* merupakan wisata

petualangan dengan menjelajahi alam disekitar Lembang dengan menggunakan *ATV (All-Terrain Vehicle)* atau yang dikenal sebagai kendaraan segala medan dan menggunakan sepeda berkeliling sekaligus menikmati *track* yang akan dilalui. Oleh karena itu, target usaha tersebut adalah masyarakat Kecamatan Lembang, serta masyarakat yang berada di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi dan pastinya masyarakat disekitar Bandung, Jawa Barat .

TABEL 5
Distribusi Penduduk yang Melakukan Perjalanan Menurut Provinsi Asal Berdasarkan Kelompok Umur Tahun 2019

Provinsi	Kelompok Umur (Persen)					
	< 15	15 - 24	25 - 34	35 - 44	45 - 54	> 55
Jawa Barat	25,7	16,49	12,67	18,16	15,34	11,65
Jawa Tengah	26,5	13,58	13,33	17,59	14,85	14,14
Yogyakarta	22,83	15,12	12,48	17,27	16,61	15,69
Jawa Timur	22,76	14,82	13,87	18,33	16,68	13,54

Sumber : Badan Pusat Statistik (2020)

Berdasarkan tabel 5 diatas, terdapat jumlah penduduk yang melakukan perjalan berdasarkan kelompok umur, ditemukan bahwa di provinsi Jawa Barat, jumlah penduduk yang berusia 15 sampai dengan 54 Tahun tergolong tinggi. Selain itu, pada usia tersebut seseorang juga dapat mengerti instruksi serta peraturan yang nantinya akan dijelaskan oleh guide yang memandu kegiatan. Peralatan dan perlengkapan lainnya tentu akan disesuaikan dengan usia dari peserta. Untuk *track* yang akan dilalui tersedia 2 *track* untuk *ATV Adventure* dengan jarak tempuh dan tingkat permainan yang berbeda dan 1 *track* lagi untuk *Bicycle Adventure*.

B. Tujuan Studi Kelayakan Bisnis

Studi Kelayakan Bisnis *D'reamwey Adventure* memiliki dua tujuan yang terdiri dari tujuan utama (*major objectives*) dan sub tujuan (*minor objectives*) yaitu:

1. Tujuan Utama (*Major Objectives*)

Guna mempertimbangkan beberapa aspek terkait dengan rencana bisnis *D'reamwey Adventure* sehingga dapat mengurangi resiko yang dapat terjadi dikemudian hari. Aspek-aspek yang terkait yaitu:

a. Aspek Pasar dan Pemasaran

Menganalisis kelayakan bisnis mulai dari analisa penawaran dan permintaan, strategi pemasaran yang harus diimplementasikan dan menganalisa baur pemasaran (8P) yaitu produk, harga, distribusi, manusia, pengemasan, pemograman, dan kerja sama serta menganalisa SWOT.

b. Aspek Operasional

Menganalisis kelayakan bisnis mulai dari segi aktivitas yang dilakukan, fasilitas, pemilihan lokasi serta produk yang akan diterapkan oleh *D'reamwey Adventure*.

c. Aspek Organisasi dan Sumber Daya Manusia (SDM)

Menganalisis kelayakan bisnis mulai dari kondisi manajemen, struktur organisasi, perekrutan tenaga kerja, deskripsi pekerjaan, program pelatihan dan pengembangan,serta

kompensasi untuk karyawan yang akan berlaku dalam pelaksanaan operasional *D'reamwey Adventure*.

d. Aspek Keuangan

Menganalisis kelayakan bisnis mulai dari jumlah dana yang dibutuhkan untuk merealisasikan ide bisnis, membuat estimasi biaya operasional dan pendapatan usaha, melihat *break-even point*, analisis investasi dan rasio laporan keuangan, serta manajemen risiko yang akan terjadi pada periode tertentu.

2. Sub-Tujuan (*Minor Objectives*)

Adapun sub tujuan dari studi kelayakan bisnis ini adalah :

- a. Membuka lapangan kerja baru di Kota Bandung dengan harapan dapat membantu meningkatkan ekonomi masyarakat sekitar.
- b. Meningkatkan pertumbuhan ekonomi di Kota Bandung dimasa pandemi.
- c. Mendirikan tempat rekreasi baru dengan konsep yang menarik dan tidak membosankan yaitu dengan menyediakan berbagai paket dengan fasilitas yang nyaman.
- d. Mengajak masyarakat untuk berwisata sambil berolahraga dan menikmati alam yang ada di Indonesia.

C. Metodologi

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Apabila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer

dan sumber sekunder. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam Studi Kelayakan Bisnis *D'reamwey Adventure* yaitu :

1. Data Primer.

Data primer merupakan data yang langsung memberikan informasi terkait kepada pengumpul data. Berdasarkan jenis penelitian yang sudah ditentukan, maka penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner(angket). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya. Kuesioner cukup efisien dan mengerti apa yang diharapkan dari responden. Melalui kuesioner, penelitian akan berlangsung dengan cepat dan data akan dikirim kepada responden dengan *form* yang sudah dibuat.

Sampel merupakan bagian dari populasi. Teknik pengumpulan sampel atau biasanya disebut dengan Teknik *Sampling* . Terdapat dua cara untuk menentukan teknik *sampling* yaitu *Probability Sampling* dan *Nonprobability Sampling*. *Probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik tersebut meliputi :

a. *Simple Random Sampling*

Menurut Sugiyono (2018, hal 64), *Simple Random Sampling* adalah teknik yang biasanya dikatakan sederhana atau *simple* karena pengambilan sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut

b. *Proportionate Stratified Random Sampling*

Menurut Sugiyono (2018, hal 64), *Proportionate Stratified Random Sampling* adalah teknik yang digunakan apabila populasi mempunyai anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proposional.

c. *Disproportionate Stratified Random Sampling*

Menurut Sugiyono (2018, hal 64), *Disproportionate Stratified Random Sampling* adalah teknik yang digunakan untuk menentukan jumlah sampel, apabila populasi berstrata tetapi kurang proposional.

d. *Sampling Area (Cluster Sampling)*

Menurut Sugiyono (2018, hal 65), *Sampling Area* atau *Cluster Sampling* adalah teknik yang digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas.

Sedangkan *Nonprobability Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik sampel ini meliputi :

a. Sampling Sistematis

Menurut Sugiyono (2018, hal 66), *Sampling Sistematis* merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut.

b. Sampling Kuota

Menurut Sugiyono (2018, hal 66), *Sampling Kuota* merupakan teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri – ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan.

c. Sampling Insidental

Menurut Sugiyono (2018, hal 67), *Sampling Insidental* merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data.

d. *Sampling Purposive*

Menurut Sugiyono (2018, hal 67), *Sampling Purposive* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dengan sumber data yang sesuai.

e. *Sampling Total*

Menurut Sugiyono (2018, hal 67), *Sampling Total* merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Istilah lain dari sampel total adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

f. *Snowball Sampling*

Menurut Sugiyono (2018, hal 67), *Snowball Sampling* merupakan teknik penentuan sampel yang mula – mula jumlahnya kecil, kemudian membesar. Dalam penentuan sampel, pertama – tama yang dipilih sekitar satu sampai dua orang, tetapi karena dua orang ini belum merasa lengkap terhadap data yang diberikan, maka peneliti mencari orang lain yang dipandang lebih tahu dan dapat melengkapi data yang diberikan oleh dua orang sebelumnya. Begitu seterusnya, sehingga jumlah sampel akan semakin banyak.

Analisis kelayakan bisnis juga membutuhkan dukungan data yang *valid* dan *reliable* agar mendapatkan hasil yang tepat dan terpercaya. Terdapat dua metode pengumpulan data yaitu :

1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2018, hal 384), Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Uji validitas dilakukan dengan cara melakukan korelasi masing – masing skor item dan skor total.

Teknik yang akan digunakan yaitu menggunakan SPSS (*Corrected Item – Total Correlation*).

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat yang digunakan dapat diandalkan serta konsisten dalam pengukuran. Uji reliabilitas akan menggunakan *cronbach alpha*. Jika hasil *cronbach alpha* semakin mendekati 1, maka konsistensi ketepatan reliabilitas semakin tinggi. Jika hasil *cronbach alpha* kurang dari 0,60, maka hasil kuesioner tidak baik. Jika hasil *cronbach alpha* direntang 0,70, maka hasil kuesioner masih dapat diterima. Jika hasil *cronbach alpha* melebihi 0,80, maka kuesioner dapat dikatakan baik.

Studi Kelayakan Bisnis *D'reamwey Adventure* menyebarkan kuesioner dengan cara *electronic and online questionnaires* untuk mempermudah jangkauan responden dengan wilayah geografis yang luas, biaya yang terjangkau sehingga lebih praktis dan efisien waktu. Kuesioner akan disebar

secara *online* kepada responden yang memiliki potensi dengan menggunakan perangkat *Google Form*. Selain itu *D'reamwey Adventure* juga menggunakan metode *Nonprobability Sampling* dimana pengambilan sampel akan ditunjukan kepada anggota populasi yang paling mudah diakses untuk dijadikan subyek saat penelitian. Target populasi yang akan dituju adalah masyarakat yang tinggal di sekitar Kecamatan Lembang dan sekitarnya, Jabodetabek (Jakarta,Bogor,Depok, Tangerang, dan Bekasi).

2. Data sekunder

Surat yang tertulis atau tercetak dan memiliki fungsi sebagai bukti keterangan. Data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah tersedia atau orang lain, yang menjadi tujuan penelitian saat ini, sehingga dapat langsung digunakan sebagai referensi ataupun acuan seperti publikasi badan statistik, publikasi pemerintah, informasi yang tersedia dari organisasi, situs perusahaan, dan internet (Sekaran & R.Bougie, 2018).Dokumen merupakan bentuk dari sumber data sekunder karena peneliti hanya mendapatkan referensi dari teori/data yang sudah ada. Data sekunder yang digunakan dalam Studi Kelayakan Bisnis *D'reamwey Adventure* yaitu teori yang berkaitan dengan pariwisata, buku referenensi, situs resmi perusahaan, internet, dan sumber lainnya yang mendukung.

D. Tinjauan Konseptual Mengenai Bisnis Terkait

1. Pengertian Pariwisata

Pariwisata berasal dari bahasa Sansekerta yang terdiri dari dua suku kata, yaitu pari dan wisata. Kata pari berarti banyak, berputar – putar, atau lengkap. Sedangkan wisata mempunyai arti perjalanan dan bepergian. Berdasarkan arti dari dua suku kata tersebut, maka pariwisata dapat diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali – kali dari suatu tempat ke tempat lainnya (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, 2016).

Istilah pariwisata berasal dari dilaksanakannya kegiatan berwisata yaitu suatu aktivitas perubahan tempat tinggal sementara dari seseorang, diluar tempat tinggal sehari – hari dengan suatu tujuan selain melakukan kegiatan yang menghasilkan upah atau gaji. Atas dasar itu, dengan melihat situasi sekarang ini, pariwisata dapat diartikan sebagai suatu perjalanan terencana yang dilakukan secara individu maupun kelompok dengan tujuan untuk mendapatkan kepuasan dan kesenangan (Muljadi, 2012).

Selain itu juga kepariwisataan ini berarti keseluruhan kegiatan wisata yang dilakukan oleh wisatawan dengan dilengkapi oleh fasilitas dan infrastuktur pendukung yang disediakan oleh para *stakeholders* pariwisata. Namun unsur yang paling utama dalam suatu pengembangan kepariwisataan adalah unsur daya tarik wisata.

Hadiwijoyo (2012) menjelaskan obyek daya tarik wisata sebagai suatu bentukan dan fasilitas yang saling berhubungan dan

menjadi alasan wisatawan mengunjungi suatu daerah atau tempat tertentu. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2011 Pasal 14 Ayat 1 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010 – 2025, daya tarik wisata dikelompokkan menjadi :

a. Daya tarik wisata alam

Daya tarik wisata alam adalah berbagai keanekaragaman dan keunikan lingkungan alam yang meliputi :

- i. Daya tarik wisata alam yang berbasis potensi keanekaragaman dan keunikan lingkungan alam diwilaya perairan laut.
- ii. Daya tarik wisata alam yang berbasis potensi keanekaragaman dan keunikan lingkungan alam diwilayah daratan.

b. Daya tarik wisata budaya

Daya tarik wisata budaya adalah berbagai hasil oleh cipta, rasa, dan karsa manusia sebagai makhluk budaya yang meliputi daya tarik wisata budaya yang bersifat berwujud dan daya tarik wisata budaya yang bersifat tidak berwujud.

c. Daya tarik wisata buatan

Daya tarik wisata buatan adalah berbagai kreasi artifisial dan kegiatan manusia diluar ranah wisata alam dan

budaya yang meliputi taman bertema, fasilitas peristirahatan dan fasilitas rekreasi olahraga.

2. Pengertian Komponen Pariwisata

Menurut Cooper dalam Suwena (2010) mengemukakan bahwa untuk memperoleh kebutuhan dan juga pelayanan suatu daya tarik wisata harus didukung dengan 4 komponen utama dalam pariwisata atau biasanya disebut dengan istilah “4A”. Adapun komponen – komponen tersebut meliputi :

a. *Attraction* (Atraksi)

Atraksi merupakan komponen yang didalamnya terdapat kegiatan yang dapat menarik wisatawan berkunjung ke tempat atau daya tarik tersebut. Suatu daerah dapat dijadikan tujuan wisata jika kondisinya mendukung dan dapat dikembangkan menjadi suatu atraksi wisata. Apa yang dikembangkan tersebut nantinya akan menjadi modal dan sumber kepariwisataan. Adanya modal kepariwisataan mendorong wisatawan berkunjung berkali-kali atau pada kesempatan lain wisatawan akan berkunjung ketempat yang sama. Adanya atraksi wisata menjadikan motivasi wisatawan untuk mengunjungi suatu daya tarik wisata tersebut.

b. *Amenities* (Amenitas)

Amenitas merupakan segala sarana dan prasarana yang mendukung dan diperlukan oleh wisatawan selama berada di daerah tersebut. Sarana dan prasarana yang dimaksud adalah

seperti penginapan, rumah makan, transportasi, dan juga agen perjalanan. Dengan menggunakan prasarana yang cocok dibangunlah sarana pariwisata seperti hotel, marina, gedung pertunjukan, dan sebagainya. Sedangkan prasarana yang dibutuhkan untuk pembangunan sarana pariwisata ialah jalan raya, persediaan air, tenaga listrik, bandara, tempat pembuangan, pelabuhan, sistem komunikasi, dan lain – lain. Ada hubungan timbal balik antara sarana dan prasarana yang dimana prasarana menjadi syarat untuk sarana dan sebaliknya sarana dapat menyebabkan perbaikan prasarana.

c. *Accessibility* (Aksesibilitas)

Aksesibilitas merupakan komponen terpenting dalam sebuah kegiatan pariwisata. Suatu tempat atau daerah dapat berkembang apabila aksesibilitasnya baik. Disisi lain, akses juga diartikan sebagai kemudahan untuk bergerak dari suatu daerah ke daerah lainnya. Jika suatu daerah tidak memiliki aksesibilitas yang baik, maka tidak akan ada wisatawan yang mempengaruhi perkembangan di daerah tersebut. Suatu daerah dapat dikatakan memiliki potensi pariwisata apabila aksesibilitasnya memadai dan mudah untuk dikunjungi.

d. *Ancillary Services* (Pelayanan Tambahan)

Pelayanan tambahan harus disediakan oleh Pemerintah Daerah dari suatu daerah tujuan wisata baik wisatawan maupun pelaku pariwisata. Pelayanan yang disediakan termasuk dengan

pemasaran, pembangunan fisik, serta mengatur segala jenis aktivitas dan dengan segala peraturan perundang – undangan baik di jalan raya maupun di objek wisata. *Ancillary* juga merupakan suatu hal yang dapat mendukung sebuah kepariwisataan, seperti lembaga pengelolaan, *Tourism Information, Travel Agent* dan *stakeholder* yang berperan dalam kepariwisataan.

3. Pengertian Wisata Petualangan

Wisata petualangan merupakan suatu tipe pariwisata yang meliputi eksplorasi atau perjalanan dengan risiko yang dirasakan dan berpotensi memerlukan keterampilan khusus dan tenaga fisik (Adventure Travel Trade Association, 2020). Dimana wisata petualang secara umum mencakup kegiatan di darat, air, dan udara. UNWTO (2020) menyatakan wisata petualang terbagi menjadi dua jenis yaitu *soft adventure* dan *hard adventure*. *Soft adventure* dapat diartikan sebagai aktivitas petualangan yang memiliki risiko yang rendah. Aktivitas yang dilakukan dapat seperti *camping, hiking, kayaking*, dan sebagainya. Sedangkan *hard adventure* merupakan aktivitas yang ditandai dengan tingkat risiko yang tinggi, memerlukan pengarahan tenaga fisik, dan keterampilan khusus. Aktivitas yang dilakukan dapat seperti mendaki gunung, *trekking*, dan sebagainya.

Wisata Petualangan merupakan kegiatan bersenang-senang di area luar yang secara umum dilakukan di tempat yang tidak lazim,

eksotis, terpencil atau belantara yang terkadang melibatkan penggunaan transportasi non-konvensional dan cenderung terasosiasikan dengan kegiatan fisik tingkat tinggi maupun rendah (Heneghan, 2011). Sama halnya dengan namanya, kegiatan ini pastinya mengandung elemen beresiko dari berbasah-basah lalu melambung tinggi kemudian berkecepatan tinggi atau merupakan kegiatan yang memicu adrenalin.

Menurut Ralf Buckley (2010, hal 4) Wisata petualangan adalah istilah luas yang mencakup semua jenis wisata dan rekreasi luar ruang komersial dengan unsur kegembiraan yang signifikan. Ini terkait erat dengan pariwisata berbasis alam, dengan beberapa tumpang tindih. Sementara produk wisata alam fokus melihat, namun produk wisata petualangan fokus melakukan.

Terdapat ciri khas wisata petualang yaitu :

- a. Aktivitas fisik, melakukan aktivitas yang melibatkan tenaga fisik ataupun suatu keterampilan.
- b. Kontak langsung dengan alam, kegiatan wisata petualang pastinya melibatkan alam secara umum dan satwa liar tertentu.
- c. Kontak dengan budaya yang berbeda, yaitu orang maupun gaya hidup.
- d. Memiliki risiko dan tantangan.

Berbagai macam kegiatan rekreasi luar ruang telah dikemas sebagai produk wisata petualangan komersial, mulai dari perjalanan hiking singkat dan sederhana hingga wisata mahal dan padat

peralatan yang melibatkan helikopter dan kapal pesiar ekspedisi. Wisata petualangan kadang-kadang juga diambil untuk memasukkan perjalanan independen yang menyediakan atau dirasakan oleh para pelancong itu sendiri sebagai menyediakan, sebuah pengalaman petualangan.

4. Pengertian Konsep *New Normal*

Menurut Ketua Tim Pakar Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19 Wiku Adisasmita, new normal merupakan perubahan pada perilaku masyarakat agar dapat menjalankan aktivitas normal dengan menerapkan protokol kesehatan untuk mencegah penyebaran Covid-19. Protokol yang dijalankan yaitu dengan menjaga jarak, mencuci tangan, menghindari kerumunan, membatasi mobilitas, dan selalu memakai masker. Konsep new normal ini menjadi kebijakan baru yang telah dikeluarkan oleh pemerintah dengan tujuan untuk memutus rantai penyebaran yang tidak kunjung usai di Indonesia hingga Agustus 2021 ini. Dengan adanya konsep tersebut, pemerintah berharap masyarakat mampu untuk beradaptasi serta menyesuaikan diri dengan kebiasaan baru yang tentunya harus diterapkan setiap hari.

Bisnis yang penulis jalankan juga nantinya akan menerapkan konsep new normal dengan menjalankan protokol kesehatan bagi konsumen maupun karyawan di *D'reamwey Adventure*.

5. Pengertian *ATV and Bicycle Adventure*

Kendaraan segala medan atau biasa disebut dengan *All-Terrain Vehicle* ini merupakan jenis kendaraan *off-road* roda empat yang dirancang khusus untuk menghadapi medan kasar dengan mudah. Motor ATV dirancang dengan ban yang bertekanan rendah dan suspensi yang kokoh sehingga ATV dapat dengan mudah melintasi tanah kasar, melewati air yang dalam atau berlumpur, dan dapat mendaki lereng dengan mudah.

Disisi lain, dengan adanya pandemi juga memunculkan niat masyarakat untuk mulai hidup sehat dengan olahraga menggunakan sepeda. Sepeda merupakan kendaraan beroda dua dan menjadi alat transportasi dan luas penggunaannya didunia dan disegala usia. Sepeda juga dianggap sebagai rekreasi dan aktifitas olahraga yang populer (Ismunandar,1996). Dimensi utama pada sepeda adalah stang (*handle bar*), bangku (*saddle*), dan pedal sebagai intinya yang dapat di *setting* sesuai keinginan. Stang (*handle bar*) sebagai pengemudi atau mengendalikan arah sepeda, bangku (*saddle*) sebagai tumpuan posisi duduk yang berada diatas pedal, antara roda depan dan belakang demi menambah stabilitas dan kenyamanan berkendara, pedal untuk menggerakkan sepeda secara kayuhan dengan menggerakkan kedua kaki di atas pedal seperti berjalan.

6. Konsep Bisnis *D'reamwey Adventure*

Berdasarkan penjelasan diatas, *D'reamwey Adventure* adalah sebuah operator yang menawarkan pengalaman wisata sambil berolahraga yang menyenangkan dengan menggunakan *ATV* dan juga sepeda untuk mengelilingi dan menelusuri alam di Kecamatan Lembang, Bandung Barat. Jenis wisata alam ini tentunya menggunakan ruangan yang terbuka (*outdoor*) dan *D'reamywey Adventure* akan memandu peserta dan menyediakan *guide* khusus untuk menuntun perjalanan hingga sampai di garis finish. Selain itu, akan diadakan *briefing* peserta guna menyampaikan peraturan keselamatan selama berwisata petualang. *D'reamwey Adventure* akan menyediakan berbagai paket wisata dan fasilitas yang dapat menunjang kegiatan berwisata sambil berolahraga ini. *D'reamwey Adventure* memiliki target pasar yang berusia 12-45 Tahun. Selain itu, penerapan konsep new normal juga tentunya dijalankan. Bagi konsumen yang akan berkunjung wajib untuk membuat reservasi terlebih dahulu, konsumen yang berkunjung juga harus menggunakan masker dan tetap menjaga jarak fisik. Tidak hanya dari pihak konsumen, penulis juga akan menyediakan berbagai fasilitas yang dapat membuat konsumen merasa aman dan nyaman dengan menyediakan *Hand Hygiene Station* di berbagai titik dan menyediakan *Hand Washing Station*. *D'reamwey Adventure* juga turut melakukan beberapa langkah protokol kesehatan dalam operasional seperti membatasi jumlah pengunjung, secara rutin

membersihkan seluruh area titik sentuh dengan disinfektan, dan melakukan pengecekan suhu (pengunjung dan karyawan yang bersuhu lebih dari 37,3⁰C tidak diizinkan untuk masuk ke area bermain).

Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi daya tarik wisata yang memberikan kesan yang baik serta pengalaman yang tidak terlupakan dengan memacu adrenalin dan berolahraga serta menikmati pemandangan yang tentunya sangat indah serta dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti alat keselamatan, kendaraan yang bersih dan nyaman, pemandu yang ramah dan sudah berpengalaman dan tempat istirahat yang bersih. *D'reamwey Adventure* juga akan menyediakan berbagai paket permainan dan memiliki target pasar yang berusia 15 – 54 Tahun. *D'reamwey Adventure* diharapkan dapat menjadi suatu bisnis yang dapat meningkatkan perekonomian daerah, menjadi daya tarik wisata bagi masyarakat Kabupaten Bandung Barat dan sekitarnya.