

BAB I

PENDAHULUAN

A. Gagasan Awal

Pariwisata merupakan salah satu sektor terpenting bagi negara Indonesia yang dimana sektor ini menjadi penyumbang besar devisa dan menyediakan lapangan kerja baru bagi masyarakat. Pariwisata tentu dilakukan oleh seseorang untuk melakukan perjalanan dengan tujuan mencari kesenangan. Kegiatan perjalanan wisata akan berjalan dengan lancar jika terdapat layanan serta fasilitas yang mendukung dari daya tarik wisata yang dikunjungi. Daya tarik wisata menjadi salah satu faktor seseorang ingin melakukan perjalanan wisata yang dikarenakan Indonesia memiliki alam dan budaya yang sangat beragam. Tidak hanya alam dan budaya saja, daya tarik wisata dari hasil buatan manusia itu sendiri mampu menarik minat wisatawan untuk berkunjung.

Minat wisatawan untuk berkunjung ke suatu daya tarik wisata tentu berbeda-beda. Menurut Suwena dan Widyatmaja (2017, hal. 21), pariwisata mempunyai beberapa jenis, antara lain wisata budaya, wisata komersil, wisata olahraga, wisata kebugaran, wisata politik, wisata sosial, wisata religi, dan wisata bahari. Wisata olahraga menjadi salah satu sektor pariwisata yang mengalami pertumbuhan paling cepat sehingga menurut Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia (2021) mengatakan bahwa wisata olahraga Indonesia dianggap sebagai ikon dunia. Wisata olahraga ini merupakan kombinasi antara olahraga dengan kegiatan

wisata. Menurut Sanusi (2020), wisata olahraga mampu memberikan sebuah tantangan dengan mengombinasikan beberapa komponen di dalamnya.

Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Sandiaga Salahuddin Uno menyampaikan bahwa wisata olahraga mampu memberikan potensi yang signifikan terhadap Indonesia seperti dalam hal perekonomian dan membuka lapangan pekerjaan baru (CNN Indonesia, 2021). Hal ini dikarenakan, Indonesia memiliki keindahan alam serta budaya yang melimpah sehingga dapat dikombinasikan dengan wisata olahraga seperti maraton, golf, *triathlon*, dan sebagainya yang tentunya telah berhasil diselenggarakan di berbagai destinasi wisata. Tentu hal ini membuka peluang yang sangat besar bagi pasar wisata olahraga untuk selalu berkembang dan berinovasi. Sehingga, Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menyebutkan bahwa perekonomian pariwisata khususnya wisata olahraga dapat mengalami peningkatan sebesar Rp 19 triliun pada tahun 2024 mendatang. Menteri Pemuda dan Olahraga pada webinar yang telah diselenggarakan di Jakarta tahun 2020, juga menyampaikan bahwa Indonesia dapat menarik wisatawan dan meningkatkan devisa negara jika wisata olahraga menjadi kekuatan utamanya (Firmansyah & Sidik, 2020).

Di tengah pandemi COVID-19 saat ini, wisata olahraga mempunyai kesempatan untuk melebarkan sayapnya karena pariwisata yang berbasis olahraga dapat menjadi pilihan yang menarik dan berpotensi (Selamat, 2021). Presiden Joko Widodo dalam memberikan sambutan Hari Olahraga Nasional tahun 2020, mengatakan bahwa wisata olahraga akan menjadi tren

yang baru pasca pandemi (Pratiwi, 2020). Menteri Pemuda dan Olahraga bersama Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, saling bekerja sama dengan menandatangani MoU (*Memorandum of Understanding*) untuk mewujudkan arahan dari Presiden Joko Widodo dalam mendorong wisata olahraga agar lebih menarik perhatian wisatawan (Fikri, 2021). Tren baru dari wisata olahraga pasca pandemi juga diprediksi oleh Menteri Pemuda dan Olahraga (Menpora) yaitu Zainudin Amali saat konferensi video di Jakarta yang mengatakan bahwa berolahraga di tengah pandemi COVID-19 sangat penting untuk menjaga kebugaran dan sistem imun tubuh dalam upaya mencegah penyakit terutama dalam menghadapi COVID-19 saat ini (Sasongko, 2020).

Berolahraga tentunya berkaitan dengan aktivitas fisik yang dilakukan oleh seseorang ketika melakukan aktivitas tersebut. Aktivitas fisik yang dilakukan di dalam berolahraga, tentu mempunyai hubungan erat dengan kesehatan, kualitas hidup, dan kesejahteraan (Chen *et al.*, 2016). Adapun beragam manfaat dari berolahraga yang dimana sangat baik untuk kesehatan fisik dan mental. Manfaat berolahraga bagi kesehatan fisik sebagai pencegah terjadinya diabetes, obesitas, stroke, penyakit jantung, *hyperlipidemia*, dan hipertensi (Andalasari & Berbudi, 2018). Di sisi lain, ditinjau dari dr. Kevin Adrian sebagai dokter umum, manfaat berolahraga bagi kesehatan mental mampu memperbaiki suasana hati, menumbuhkan rasa percaya diri, dan mengatasi stres (Alo Dokter, 2021).

Roller skating menjadi salah satu tren olahraga yang kembali hadir di tengah pandemi COVID-19 pada tahun 2020 yang dimana olahraga ini

menggunakan teknik keseimbangan tubuh dengan cara mengayunkan kedua kaki secara bergantian. *Roller skating* adalah olahraga yang menggunakan sepatu roda atau *quad skate* dengan memiliki empat roda yang dimana di setiap sudut bawah *skate* terdapat satu roda (Wood, 2015). Berolahraga menggunakan sepatu roda, tentu menarik perhatian serta minat terutama bagi kaum remaja dan dewasa karena dapat mengekspresikan kebebasan dan gerakan apapun.

Tren sepatu roda di Jakarta tentu dirasakan oleh beberapa komunitas seperti Savera Roller Skate, Cross Roller Club, dan Rebo Rolling. Dampak tersebut dinyatakan dengan adanya kenaikan jumlah anggota. Savera Roller Skate menjadi salah satu komunitas sepatu roda yang mengalami peningkatan jumlah anggota yang dimana 80% didominasi oleh masyarakat yang tidak memiliki *basic* terhadap sepatu roda. Berikut adalah jumlah anggota masing – masing komunitas hingga saat ini.

TABEL 1
Jumlah Anggota Komunitas Sepatu Roda

Nama Komunitas	Jumlah Anggota (sebelum pandemi)	Jumlah Anggota (saat ini)
Savera Roller Skate	42	192
Cross Roller Club	40	160
Rebo Rolling	10	739

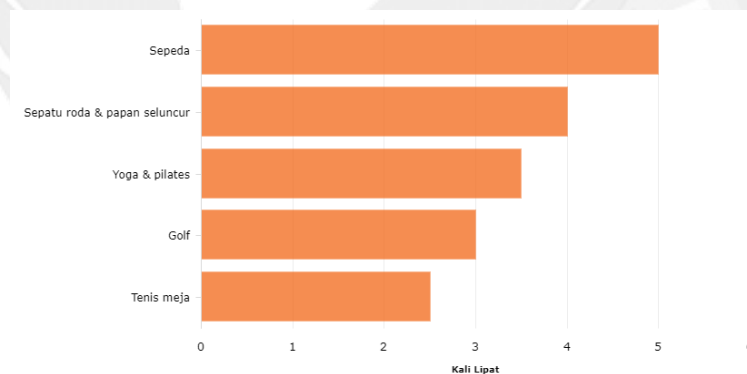
Sumber: Hasil Olahan Data (2021)

Kenaikan jumlah anggota tersebut tentu dipengaruhi minat dan ketertarikan dalam sepatu roda dari internet dan sosial media. Menurut pemilik komunitas Cross Roller Club yaitu Eri, mengatakan bahwa kenaikan jumlah anggota dipengaruhi oleh artis-artis yang bermain sepatu roda. Hal ini juga dikatakan oleh salah satu anggota Rebo Rolling yaitu

Ridwan yang turut mengatakan dengan dipengaruhi oleh artis-artis yang bermain sepatu roda, mampu membuat masyarakat menjadi penasaran dan tertarik dalam bermain sepatu roda. Peningkatan dari minat dan ketertarikan dalam sepatu roda, juga terbukti dengan adanya peningkatan pembelian sepatu roda di *e-commerce* Tokopedia. Pada gambar 1 dibawah ini, Tokopedia mencatat bahwa pembelian sepatu roda menduduki posisi kedua yang dimana mengalami kenaikan empat kali lipat jika dibandingkan dengan masa pra-pandemi.

GAMBAR 1

Peningkatan Pembelian Sepatu Roda



Sumber: Tokopedia (10 September 2020)

Berolahraga menggunakan sepatu roda, tentu memiliki beberapa manfaat yang baik. *Roller Skate Association* mencatat beberapa manfaat yang signifikan dari berolahraga sepatu roda untuk kebugaran tubuh (Roller Skating Association, n.d.). Pertama, berolahraga sepatu roda dapat meningkatkan detak jantung hingga 140-160 bpm yang berguna untuk memperkuat otot jantung dan memperlancar peredaran darah. Kedua, berolahraga menggunakan sepatu roda memiliki kurang dari 50% dampak guncangan pada sendi. Ketiga, olahraga sepatu roda telah diakui dan

direkomendasikan oleh *American Heart Association* (AHA) sebagai olahraga kebugaran aerobik karena setara dengan berlari, berenang, dan bersepeda yang berguna untuk pengurangan lemak tubuh dan pengembangan kekuatan kaki. Tidak hanya manfaat bagi kesehatan fisik saja, melainkan berolahraga menggunakan sepatu roda juga dapat membantu kesehatan mental dalam hal meningkatkan suasana hati.

Salah satu wilayah di DKI Jakarta yaitu Jakarta Utara, memiliki tingkat keaktifan berolahraga yang tinggi jika dibandingkan dengan wilayah lainnya. Berdasarkan Statistik Sektor Provinsi DKI Jakarta dengan sumber data yang diperoleh dari Dinas Pemuda dan Olahraga DKI Jakarta tahun 2018, jumlah keaktifan masyarakat untuk berolahraga sebanyak 5.323.459 orang di Jakarta Utara. Tentu jika dilihat dari tabel di bawah ini, selisih dari beberapa wilayah lainnya seperti Jakarta Timur, Jakarta Selatan, Jakarta Barat, dan Jakarta Pusat cukup jauh. Sehingga, Jakarta Utara berpotensi sebagai wilayah untuk mendirikan suatu daya tarik wisata buatan khususnya wisata olahraga.

TABEL 2
Jumlah Masyarakat yang Aktif Berolahraga Menurut Wilayah Tahun 2018

Kota	Jakarta Utara	Jakarta Timur	Jakarta Selatan	Jakarta Barat	Jakarta Pusat
Jumlah (orang)	5.323.459	1.122.705	597.272	418.252	370.212

Sumber: Dinas Pemuda dan Olahraga (2019)

Daya tarik wisata buatan khususnya wisata olahraga di Jakarta Utara dapat dikatakan belum banyak. Hal ini dapat dilihat dari Tabel 3 di bawah ini yang dimana daya tarik wisata buatan khususnya wisata olahraga di

Jakarta Utara hanya terdiri dari *trampoline*, *golf*, dan *bowling*. Jika dilihat kembali, Jakarta Utara belum memiliki daya tarik wisata khususnya wisata olahraga di bidang sepatu roda atau *roller skate*. Bersama dengan ini, mampu memberikan peluang dan kesempatan yang besar untuk mendirikan wisata olahraga di bidang sepatu roda.

TABEL 3
Daya Tarik Wisata Buatan Wisata Olahraga di Jakarta Utara
Daya Tarik Wisata Buatan (Wisata Olahraga)

Nama	Lokasi	Keterangan
Bounce Street Asia	Jl. Artha Gading Kav. 8, Kec. Kelapa Gading, Jakarta Utara 14240	Taman wisata olahraga berupa arena trampolin
Jaya Ancol Bowling Center	Jl. Lodan Timur, Kec. Pademangan, Jakarta Utara 14420	Tempat wisata olahraga berupa bowling
Artha Gading Bowling Center	Mall Artha Gading, Jl. Artha Gading No. 1, Kec. Kelapa Gading, Jakarta Utara 14240	Tempat wisata olahraga berupa bowling
Damai Indah Golf	Jl. Marina Raya No. 7, Kec. Penjaringan, Jakarta Utara 14470	Tempat wisata olahraga berupa golf
Lapangan Golf Bandar Kemayoran	Jl. Trembesi D3-D4, Kec. Kemayoran, Jakarta Utara 14410	Tempat wisata olahraga berupa golf

Sumber: Hasil Olahan Data (2021)

Pantai Indah Kapuk merupakan salah satu kawasan yang berada di Jakarta Utara. Pantai Indah Kapuk sendiri sudah menjadi kawasan yang maju dan berkembang. Dilansir dari Agung Sedayu Group dan Salim Group, Pantai Indah Kapuk memiliki fasilitas-fasilitas pendukung seperti tempat makan, pusat perbelanjaan, sekolah, penginapan, dan kompleks perumahan. Tidak hanya fasilitas saja yang memadai, kemudahan akses untuk menuju ke Pantai Indah Kapuk juga dapat memberikan potensi yang sangat tinggi

untuk dikunjungi karena lokasi yang strategis dari penjuruan kota di sekitar Jakarta.

Dengan peluang dan kesempatan yang telah dijabarkan diatas, penulis ingin membuka bisnis berupa daya tarik wisata buatan yakni tempat rekreasi wisata olahraga yaitu sepatu roda atau *roller skate*. Namun perlu diperhatikan juga pada situasi saat ini untuk mendirikan suatu daya tarik wisata buatan yaitu tempat rekreasi karena diperlukan antisipasi yang harus dilakukan sesuai dengan ketentuan dari pemerintah. Ketentuan tersebut tentu ditujukan demi keamanan, kenyamanan, dan kelancaran bagi pengelola serta konsumen. Adapun ketentuan yang harus diperhatikan oleh pengelola yaitu antisipasi pembatasan jumlah pengunjung yang dimana telah ditentukan oleh pemerintah sesuai dengan periode yang telah ditetapkan. Antisipasi pembatasan jumlah pengunjung yang ditetapkan pemerintah, mengikuti situasi dan kondisi yang terjadi. Pada objek wisata atau tempat rekreasi, pemerintah melakukan antisipasi kapasitas maksimal dari dua puluh lima hingga tujuh puluh lima persen dari jumlah total kapasitas yang ada.

Tidak hanya mengantisipasi pembatasan jumlah pengunjung, Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Sandiaga Salahuddin Uno juga telah menerapkan standar sertifikasi CHSE (*Cleanliness, Healthy, Safety & Environment Sustainability*) yang dimana didalamnya memberikan jaminan terhadap masyarakat terkait kebersihan, kesehatan, keselamatan serta kelestarian lingkungan pada produk dan layanan yang diberikan kepada masyarakat. Dengan demikian, seluruh pelaku pariwisata diwajibkan untuk

menerapkan protokol CHSE demi kenyamanan dan keamanan masyarakat serta memberikan dampak terhadap objek wisata untuk bertransformasi menjadi lebih baik.

Bisnis ini akan diberi nama Frihet Roller Skating yang dimana kata *Frihet* berasal dari Bahasa Swedia yang memiliki arti kebebasan. Frihet Roller Skating merupakan arena olahraga rekreasi yang dimana pengunjung dapat berolahraga dan bermain dengan bebas menggunakan sepatu roda. Frihet Roller Skating juga akan menyediakan tempat penyewaan sepatu roda bagi pengunjung yang datang. Arena olahraga ini akan terbagi menjadi dua zona yaitu *indoor* dan semi *outdoor*. Di dalam zona *indoor*, pengunjung dapat bermain menggunakan sepatu roda di arena yang telah disediakan serta terdapat mini museum yang di dalamnya menampilkan secara singkat sejarah dari sepatu roda *quad skate*. Di sisi lain, zona semi *outdoor* juga tersedia arena bermain bagi pengunjung. Tidak hanya itu, bagi pengunjung yang ingin belajar lebih dalam mengenai *roller skating*, Frihet Roller Skating akan menyediakan pelatih yang berprofesional. Frihet Roller Skating memiliki prinsip yang dimana pengunjung dapat merasakan kesenangan, kebugaran secara jasmani, kebahagiaan, dan melatih pengembangan keseimbangan tubuh serta mendapatkan edukasi. Dalam situasi sekarang ini yaitu pandemi, Frihet Roller Skating akan mengantisipasi kapasitas pengunjung sesuai dengan ketentuan pemerintah bagi tempat wisata.

B. Tujuan Studi Kelayakan

Studi kelayakan bisnis Frihet Roller Skating memiliki dua tujuan. Pertama adalah tujuan utama untuk menganalisis aspek pemasaran, operasional, organisasi dan sumber daya manusia serta keuangan yang sangat diperlukan oleh sebuah bisnis agar dapat sukses dan bersaing di dalam industri. Kedua adalah sub tujuan untuk melihat tujuan yang signifikan dari sebuah bisnis.

1. Tujuan Utama (*Major Objectives*)

a. Aspek Pemasaran

Menganalisis kelayakan bisnis dengan target yang akan dituju, kesesuaian produk yang ditawarkan sesuai dengan target pasar, penawaran yang diberikan oleh pesaing, dan strategi pemasaran jika terjadi permasalahan dalam hal politik, sosial, ekonomi dalam target pasar. Strategi pemasaran tersebut terdiri dari (8p) yaitu *product*, *packaging*, *price*, *place*, *people*, *promotion*, *programming*, dan *partnership*.

b. Aspek Operasional

Menganalisis kelayakan bisnis dari segi aktivitas, fasilitas, pemilihan lokasi, menganalisa perhitungan kebutuhan ruang fasilitas, produk, dan teknologi yang akan digunakan di dalam bisnis.

c. Aspek Organisasi dan Sumber Daya Manusia

Menganalisis kelayakan bisnis di dalam pembentukan struktur organisasi, pencarian tenaga kerja, deskripsi pekerjaan, program pelatihan serta pengembangan bagi tenaga kerja.

d. Aspek Keuangan

Menganalisis studi kelayakan bisnis dari jumlah dana yang dibutuhkan untuk merealisasikan ide bisnis, membuat biaya operasional yang dibutuhkan, proyeksi pendapatan dan laporan keuangan *break even point*, analisis investasi, dan manajemen resiko yang mungkin akan terjadi.

2. Sub Tujuan (*Minor Objectives*)

- a. Membuka lapangan pekerjaan dan meningkatkan perekonomian untuk masyarakat sekitar.
- b. Berperan dalam perkembangan pariwisata terutama di bidang *sport tourism*.
- c. Mendirikan tempat rekreasi dengan basis olahraga yaitu *roller skating* untuk kesenangan dan kebugaran tubuh.
- d. Sebagai tempat yang dapat memberikan hal positif bagi para anak muda dan dewasa.
- e. Meningkatkan pendapatan daerah melalui pembayaran pajak.

C. Metodologi

Untuk menghasilkan sebuah studi kelayakan bisnis yang layak, akurat, dan terpercaya untuk dilaksanakan, tentunya memerlukan sumber data-data yang mendukung bisnis terkait. Hal ini dikarenakan, sumber data memiliki peran yang sangat penting sehingga harus menggunakan data yang *valid* dan *reliable*, dan dikumpulkan menggunakan metode ilmiah. Menurut

Sekaran dan Bougie (2016), terdapat dua jenis teknik dalam pengumpulan data, yaitu:

1. Data Primer

Menurut Sekaran dan Bougie (2016, hal. 111), data primer adalah data yang didapatkan secara langsung dan spesifik oleh peneliti untuk keperluan dari tujuan penelitian. Pada umumnya, data primer mencakup beberapa metode pengumpulan data di dalam penelitiannya seperti wawancara, observasi, kuesioner, dan eksperimen. Studi kelayakan bisnis ini menggunakan metode:

a. Kuesioner

Menurut Sekaran dan Bougie (2016, hal. 142), kuesioner merupakan serangkaian kumpulan dari pertanyaan-pertanyaan tertulis yang telah dirumuskan sehingga responden dapat memberikan jawaban mereka. Pada umumnya, kuesioner dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

a) *Personally administered questionnaire*

Kuesioner yang disebarakan secara langsung kepada responden dalam jangka waktu yang pendek dan di saat itu juga.

b) *Electronic and online questionnaire*

Kuesioner yang disebarakan melalui media elektronik melalui berbagai media seperti *website* atau *personal blog*, *e-mail*, atau jaringan sosial lainnya yang dimana cenderung lebih mudah dan cepat.

Dalam mendokumentasikan jawaban dari responden, penulis menggunakan *electronic and online questionnaire* sebagai media untuk memperoleh data primer menggunakan *Google Form* yang dikarenakan keterbatasan ruang gerak akibat COVID-19 sehingga penulis tidak bisa bertemu dengan responden secara langsung. Adapun tujuan dari kuesioner ini untuk mengetahui informasi serta data demografis dari responden terkait keinginan dari bisnis Frihet Roller Skating.

Selain itu, ada dua cara dalam menentukan responden terkait dengan kuesioner untuk menentukan populasi ataupun sampel. Adapun cara dalam menentukan responden dengan melakukan metode *probability sampling* dan *non-probability sampling* menurut Sekaran dan Bougie (2016, hal. 236):

1) *Probability sampling*

Probability sampling dilakukan ketika populasi telah diketahui sehingga setiap anggotanya memiliki kesempatan yang sama. Terdapat empat metode di dalamnya, yaitu:

a) *Simple Random Sampling*

Merupakan metode sampling dengan jumlah elemen yang telah diketahui dan diberikan kesempatan yang sama dari populasi yang dipilih sebagai sampel.

b) *Systematic Sampling*

Merupakan metode sampling yang dilakukan secara acak di dalam pemilihan elemen antara 1 dan n dari seluruh elemen populasi.

c) *Stratified Random Sampling*

Merupakan metode sampling yang melibatkan proses stratifikasi atau pemisahan dengan pemilihan sampel secara acak dari setiap strata.

d) *Cluster Sampling*

Merupakan metode sampling yang membagi populasi menjadi beberapa kelompok dengan memiliki karakteristik yang homogen.

2) *Non-probability Sampling*

Non-probability sampling merupakan elemen dari populasi yang tidak memiliki kesempatan dan peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Hal tersebut dikarenakan jumlah elemen populasi yang tidak dapat diketahui secara pasti. Terdapat dua metode di dalamnya, yaitu:

a) *Convenience Sampling*

Merupakan metode *sampling* yang dapat memberikan informasi dari pemilihan anggota sebuah populasi yang dibutuhkan dengan cepat dan mudah.

b) *Purposive Sampling*

Merupakan metode *sampling* yang di dalam pemilihan sampel harus terikat yang didasarkan pada tujuan dari penelitian dan mampu untuk memberikan informasi sesuai dengan penelitian terkait.

Untuk memperoleh sampel, penulis menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan metode *purposive sampling* yang ditujukan kepada anggota populasi untuk mendapatkan informasi yang tepat. Target orang-orang yang mengisi kuesioner terkait bisnis ini adalah masyarakat yang berdomisili di wilayah Jakarta dan Tangerang dengan kriteria usia 15 hingga 30 tahun baik laki-laki maupun perempuan.

Setelah seluruh data dari hasil kuesioner telah terkumpul, maka hasil dari kuesioner tersebut akan di uji melalui metode uji validitas dan reliabilitas.

1) Uji Validitas

Menurut Sekaran dan Bougie (2016, hal. 398) adalah sebuah pengujian yang dimana untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan pada suatu konsep yang diteliti.

2) Uji Reliabilitas

Menurut Sekaran dan Bougie (2016, hal. 396), merupakan pengukuran untuk melihat tingkat konsistensi dari hasil

pengukuran dan mengindikasikan tidak ada penyimpangan serta kesalahan dari hasil pengukuran.

b. Observasi

Menurut Sekaran dan Bougie (2016, hal. 130), observasi merupakan pengamatan yang dilakukan dengan direncanakan, rekaman, analisis, dan interpretasi perilaku. Observasi yang akan penulis laksanakan berada di Pantai Indah Kapuk 2 dengan tujuan memperoleh data yang dibutuhkan oleh penulis terkait dengan kondisi lingkungan untuk bisnis ini.

c. Wawancara

Menurut Sekaran dan Bougie (2016), wawancara merupakan suatu aktivitas atau kegiatan percakapan terarah dan terstruktur antara dua orang bahkan lebih yang dimana dilakukan dengan cara telepon, tatap muka, atau *online*. Frihet Roller Skating melakukan teknik wawancara yang dimana digunakan untuk menggali informasi pasar-pasar serta tren dari sepatu roda.

2. Data Sekunder

Menurut Sekaran dan Bougie (2016, hal. 37), data sekunder merupakan data yang merujuk pada informasi dari sumber yang telah ada. Pada umumnya, sumber data ini diperoleh dari penelitian terdahulu berupa statistik, publikasi pemerintah, informasi yang telah dipublikasikan ataupun tidak dipublikasikan yang tersedia dari perusahaan, di luar organisasi, web, dan internet. Data sekunder yang dipakai di dalam studi kelayakan bisnis ini diperoleh dari

Badan Pusat Statistik (BPS), Kementerian Pariwisata, jurnal ilmiah, buku referensi, situs resmi, dan sumber-sumber lain yang mendukung.

D. Tinjauan Konseptual Mengenai Bisnis Terkait

1. Pengertian Pariwisata

Menurut Undang-Undang No. 10 Tahun 2009, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah. Di sisi lain, *United National World Tourism Organization* (2021) mengatakan bahwa pariwisata merupakan fenomena sosial, budaya, dan ekonomi yang dimana melibatkan perpindahan individu atau kelompok ke suatu lingkungan atau negara dari tempat tinggal asalnya dengan tujuan pribadi maupun bisnis.

2. Komponen Pariwisata

Menurut Cooper (2016, hal. 34), di dalam pariwisata terdapat empat komponen yang terdiri dari:

a. Atraksi

Atraksi adalah komponen yang terpenting di dalam pariwisata untuk menarik minat dan memotivasi wisatawan agar berkunjung ke suatu daya tarik wisata berupa alam, buatan, serta acara.

b. Amenitas

Amenitas adalah fasilitas yang berada di suatu daya tarik wisata yang dimana terdapat restoran, akomodasi, rekreasi, serta layanan lainnya.

c. Aksesibilitas

Kemudahan akses serta ketersediaan transportasi yang berada di destinasi wisata membuat wisatawan lebih mudah untuk berpindah dari suatu tempat ke tempat yang lainnya.

d. Pelayanan Tambahan

Pelayanan tambahan yang meliputi organisasi-organisasi lokal yang telah tersedia bagi wisatawan maupun daya tarik wisata itu sendiri.

3. Daya Tarik Wisata

Menurut Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, daya tarik wisata merupakan segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010 - 2025, telah membagi daya tarik wisata menjadi:

a. Daya tarik wisata alam

Daya tarik wisata dengan berbasis potensi keanekaragaman dan keunikan lingkungan alam di wilayah perairan laut dan daratan.

b. Daya tarik wisata budaya

Daya tarik wisata yang berupa hasil olah cipta, rasa dan karsa manusia sebagai makhluk budaya yang bersifat berwujud (*tangible*) dan tidak berwujud (*intangible*).

c. Daya tarik wisata hasil buatan manusia

Daya tarik wisata khusus yang merupakan kreasi artifisial (*artificially created*) dan kegiatan-kegiatan manusia lainnya di luar ranah wisata alam dan wisata budaya.

4. Pengertian Rekreasi

Menurut Tribe (2020), rekreasi merupakan kegiatan pada waktu senggang untuk mencari kesenangan dan kepuasan yang dilakukan secara individu maupun kelompok. Rekreasi dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu pasif dan aktif. Rekreasi pasif merupakan kegiatan yang pada umumnya dapat dilakukan dari tempat tinggalnya seperti menonton televisi, membaca, bermain *games*, dan sebagainya. Sedangkan rekreasi aktif mencakup seseorang yang terlibat di dalam suatu kegiatan yang dilakukan diluar tempat tinggalnya seperti mengunjungi atraksi wisata, berpartisipasi dalam berolahraga, dan sebagainya.

Bagi kehidupan manusia, rekreasi menjadi suatu hal yang penting sebagai penyegaran pikiran dan tubuh (Devismayasari & Prasetyawan, 2015). Jika kebutuhan rekreasi individu atau kelompok telah terpenuhi,

terdapat beberapa keuntungan yang akan didapatkan seperti menambah pengetahuan, meningkatkan kreativitas, dan kebahagiaan. Tentu rekreasi dapat dilakukan oleh semua orang dengan kebutuhan yang diinginkan dari masing-masing individu atau kelompok.

5. Jenis-Jenis dari Pariwisata

Di dalam keperluan untuk mengembangkan dan merencanakan kepariwisataan, ada berbagai jenis dari pariwisata yang dapat dikembangkan agar pariwisata tersebut dapat diwujudkan seperti yang diharapkan. Berdasarkan Suwena & Widyatmaja (2017, hal. 21), terdapat jenis-jenis pariwisata yang meliputi:

- a. *Culture tourism*: wisatawan yang datang termotivasi karena adanya daya tarik seni maupun budaya di suatu tempat.
- b. *Recuperational tourism*: wisatawan yang datang termotivasi untuk menyembuhkan penyakit seperti mandi lumpur, mandi di sumber air panas, dan lainnya.
- c. *Commercial tourism*: motivasi wisatawan untuk melakukan perjalanan karena kegiatan perdagangan nasional atau internasional.
- d. *Sport tourism*: wisatawan yang termotivasi untuk melihat atau menyaksikan suatu olahraga di tempat tertentu.
- e. *Political tourism*: wisatawan yang termotivasi untuk melihat atau menyaksikan sebuah peristiwa yang terkait dengan suatu negara seperti peringatan hari kemerdekaan suatu negara.

- f. *Social tourism*: jenis dari pariwisata yang tidak menekankan untuk mencari keuntungan seperti piknik, *studytour*, dan lainnya.
- g. *Religion tourism*: jenis pariwisata yang dimana wisatawan yang datang akan menyaksikan dan melihat upacara keagamaan.
- h. *Marine tourism*: jenis pariwisata yang di dalamnya terdapat kegiatan seperti berenang, memancing, atau menyelam. Pada umumnya, jenis pariwisata ini termasuk sarana dan prasarana dari makan dan minum serta penginapan.

6. *Sport Tourism*

Berdasarkan *United World Tourism Organization* (UNWTO), *sport tourism* merupakan jenis dari kegiatan pariwisata yang mengacu pada wisatawan untuk terlibat secara aktif maupun pasif dalam kegiatan komersial atau non-komersial. Menurut Gibson (1998), wisata olahraga ditujukan kepada pelaku wisata yang berpartisipasi di dalam kegiatan olahraga untuk berkompetisi, rekreasi, ataupun berpergian ke stadion.

7. *Roller Skating*

Roller skating merupakan olahraga yang menggunakan sepatu roda atau *quad skate* yang memiliki empat roda dengan satu roda di setiap sudutnya. *Roller skating* merupakan olahraga yang dapat membangun kebugaran serta sebagai pengembangan keseimbangan tubuh (Special Olympics, n.d.). Umumnya, penggunaan *roller skating* sangat populer karena sering dijadikan sebagai kegiatan rekreasi (Wood, 2015). Hal ini demikian karena olahraga *roller skating* dapat dimainkan dan digunakan dimana saja.

Adapun jenis dari *roller skating* yang umum dimainkan oleh pemain saat berada di arena permainan terutama dalam kegiatan rekreasi, yaitu *speed roller skating*. *Speed roller skating* pada umumnya dilakukan oleh pemain yang dimana saling berlomba dengan kecepatan tertentu di trek atau arena bermain. Jenis olahraga ini dapat dilakukan di arena atau trek *indoor* dan semi *outdoor* baik bagi pria maupun wanita.

8. *Roller Rink*

Roller rink merupakan suatu arena yang dimana mempunyai lantai yang halus untuk bermain sepatu roda. Menurut *Southeastern Skate Supply Inc*, arena *roller rink* umumnya berbentuk oval dengan ukuran yang bervariasi dengan ukuran yang kecil seluas 1.600 meter persegi hingga lebih dari 2.300 meter persegi. Selain itu, material lantai yang cenderung digunakan dalam *roller rink* adalah *concrete* (beton) dan *wooden* (kayu). *Roller rink* dengan material lantai tersebut tentu menjadi pilihan bagi arena *skating* karena dapat melakukan gerakan seperti berputar dan *speed skating*.

Menurut *Roller Skating Association*, ada beberapa kriteria yang harus dilengkapi dan berada di dalam *roller rink*. Hal tersebut antara lain tempat penyewaan sepatu roda, loker, tempat parkir, *sound system & lighting*, toko *merchandise*, sistem keamanan serta kebersihan, dan *public restroom*. Tentu dengan memenuhi kriteria tersebut, menjadikan *roller rink* area yang aman dan nyaman.

9. Konsep Bisnis

Frihet Roller Skating merupakan suatu daya tarik wisata buatan dengan menyediakan arena rekreasi olahraga yang dimana pengunjung menggunakan sepatu roda. Arena dari sepatu roda yang disediakan oleh Frihet Roller Skating menggunakan material lantai beton dan kayu agar pengunjung dapat melakukan gerakan dengan bebas. Frihet Roller Skating terbagi menjadi dua zona, yaitu *indoor* dan semi *outdoor* yang dimana pengunjung dapat berolahraga dan bermain sepatu roda dengan suasana yang berbeda. Tidak hanya itu, pengunjung dapat melihat mini museum yang berada di zona *indoor* untuk mengetahui sejarah dari sepatu roda. Bagi pengunjung yang ingin belajar dan berlatih lebih dalam mengenai sepatu roda, Frihet Roller Skating menyediakan pelatih yang berprofesional. Adapun fasilitas yang berada di Frihet Roller Skating yakni penyewaan sepatu roda serta *safety kit*, toilet, lahan parkir, loker, area makanan serta minuman, dan toko *merchandise*. Kehadiran dari Frihet Roller Skating khususnya tempat rekreasi olahraga, diharapkan dapat memberikan manfaat yang positif bagi anak-anak muda dan dewasa seperti kebugaran dan kegembiraan serta sebagai tempat rekreasi yang mengedukasi.