

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Gagasan Awal**

Indonesia merupakan negara yang memiliki keindahan alam dan keanekaragaman budaya serta adat sehingga tidak asing bahwa pariwisata dapat berkontribusi untuk perekonomian negara (Kurniasari, 2019). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Bab I Pasal 1 mengatakan bahwa pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung oleh beragam fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah. Pariwisata sendiri berasal dari dua kata yaitu “pari” yang memiliki arti banyak atau berulang kali dan “wisata” berarti sebuah perjalanan yang memiliki tujuan untuk berekreasi (Hadiwijoyo, 2012). Pariwisata dapat diartikan sebagai perpindahan yang bersifat sementara dari satu tempat oleh orang-orang menuju tempat lain diluar tempat mereka tinggal dan bekerja dengan tujuan untuk berekreasi serta melakukan aktivitas di destinasi terkait (Hidayah, 2019). Dengan mengetahui definisi pariwisata, maka dapat dikatakan bahwa pariwisata menjadi alternatif penghibur sesaat setelah penat dan lelah dalam urusan pekerjaan, sekolah, maupun rutinitas sehari-hari (Waidah, 2019).

Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Bapak Sandiaga Salahudin Uno mengatakan bahwa sektor pariwisata menjadi penyumbang devisa terbesar nomor dua setelah migas bagi perekonomian negara (Prime World CNBC Indonesia, 2021). Menurut Komisi X DPR RI, sektor pariwisata

merupakan salah satu sektor andalan dalam hal penerimaan devisa negara bahkan dimasa pandemi Covid-19. Sektor pariwisata nyatanya berkontribusi hingga mencapai US\$43 miliar (Komisi X DPR RI, 2020). Jumlah Devisa Sektor Pariwisata Tahun 2018 mencapai 16 miliar dan angka ini naik sebanyak 25% dari Tahun 2017 yang hanya memperoleh 13 miliar. Untuk peningkatan dari tahun-tahun sebelumnya ditunjukkan melalui Gambar 1.

**GAMBAR 1**  
Jumlah Devisa Sektor Pariwisata (Miliar US \$) Tahun 2016-2018

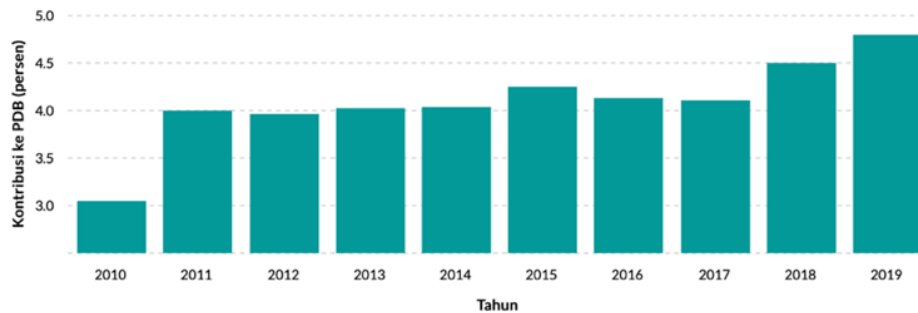
Wilayah	Jumlah Devisa Sektor Pariwisata (Miliar US \$)		
	2016	2017	2018
Indonesia	11,206	13,139	16,426

Tahun 2018 merupakan angka sementara  
Sumber: Bank Indonesia

Sumber: (Badan Pusat Statistik, 2019)

Bukan hanya berdampak positif pada penerimaan devisa negara, sektor pariwisata juga memberikan kontribusi baik pada perekonomian Indonesia. Bentuk kontribusi kehadiran dan pembangunan sektor pariwisata yang dirasakan antara lain mendukung penciptaan lapangan kerja, meningkatkan penyerapan tenaga kerja, mendukung peningkatan pendapatan masyarakat, pendapatan daerah, dan pendapatan negara (Yakup, 2019). Sektor pariwisata telah memberikan kontribusi langsung terhadap Produk Domestik Bruto (PDB). Produk Domestik Bruto adalah jumlah nilai tambah atas jasa dan barang yang dihasilkan dari berbagai unit produksi dalam suatu negara pada satu periode waktu tertentu (Sukirno, 2015). Produk Domestik Bruto yang diberikan oleh sektor pariwisata sebesar 4,8% pada Tahun 2019 dan nilai ini mengalami peningkatan 0,3% dibandingkan tahun sebelumnya yang hanya memberikan sebesar 4,5%. Kontribusi pariwisata terhadap PDB Tahun 2010-2019 dapat dilihat di Gambar 2.

**GAMBAR 2**  
Kontribusi Pariwisata Terhadap PDB Tahun 2010-2019  
Kontribusi pariwisata terhadap PDB, 2010-2019



Sumber: (Kemenparekraf, 2020)

Pada 2 Maret 2020, virus Covid-19 mulai mewabah di Indonesia (KEMKES RI, 2020). Atas pertimbangan Presiden Jokowi maka ditetapkan peraturan mengenai Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) melalui Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 21 Tahun 2020 guna melindungi setiap warga negara dari resiko paparan virus (KEMKES RI, 2021). Dengan kebijakan ini, tentunya memberikan dampak terhadap semua sektor, dampak negatif yang dirasakan salah satunya muncul karena terbatasnya mobilisasi masyarakat dalam melakukan berbagai kegiatan (Skare & Rochoń, 2020). Terdapat beberapa sektor pariwisata yang mengalami kejatuhan dimasa pandemi, seperti sektor akomodasi, transportasi, dan perjalanan (Tusianti, 2020). Pembatasan yang diberlakukan mengakibatkan kemerosotan pendapatan pada sektor pariwisata mencapai 80% atau dapat dikatakan hanya memperoleh sekitar US\$3,54 miliar atau setara dengan Rp51,2 triliun pada Tahun 2020 (CNN Indonesia, 2021). Kunjungan wisatawan pada Tahun 2020 juga mengalami penurunan yang drastis akibat pandemi Covid-19 dibanding pada Tahun 2019 yang cenderung meningkat bahkan mencapai dua kali lipat dibandingkan pada Tahun 2018. Penurunan secara signifikan pada wisatawan

nusantara pada Tahun 2020 terjadi karena banyak masyarakat enggan dan takut untuk melakukan perjalanan atau berwisata (Kartiko, 2020). Jumlah Kunjungan Wisatawan Nusantara Tahun 2018-2020 dapat dilihat di Tabel 1.

**TABEL 1**  
Jumlah Kunjungan Wisatawan Nusantara Tahun 2018-2020

Wisatawan	2018	2019	2020
Nusantara	303.403.888	722.158.733	518.588.962

Sumber: Badan Pusat Statistik (2021)

Mengetahui kondisi dunia yang terimbas Covid-19, maka menyebabkan suatu perubahan gaya hidup, yang dinamakan *New Normal Life*. Menurut Ketua Tim Pakar Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19, Bapak Wiku Adisasmito, gaya hidup baru atau biasa dikenal dengan *New Normal* merupakan gaya hidup atau perubahan perilaku masyarakat ketika melakukan aktivitas secara normal dengan tetap menerapkan protokol kesehatan seperti rajin mencuci tangan, menjaga jarak, menggunakan masker, menjaga kebersihan, dan lainnya untuk mencegah penularan virus (Kementerian Keuangan RI, 2020). Beruntungnya, pariwisata Indonesia kembali bangkit dengan ditunjukkannya peningkatan kunjungan wisatawan nusantara yang cenderung naik setiap bulannya pada Tahun 2020. Pada Bulan Desember mencapai 53.340.770 jiwa dan angka ini lebih tinggi dibanding bulan sebelumnya yang hanya mencapai 47.981.840 jiwa (Badan Pusat Statistik, 2020). Melihat tingkat kunjungan yang cenderung naik meskipun masih dalam kondisi pandemi, Kemenparekraf RI memikirkan beberapa upaya guna memulihkan dan menyelamatkan pariwisata terkhusus di Indonesia. Beberapa upaya yang dilakukan diantaranya semua destinasi wisata akan diberlakukan penerapan protokol CHSE (*Cleanliness, Healty,*

*Safety, and Evironmental Sustainability*). Selain itu pemerintah juga mempersiapkan berbagai potongan harga untuk paket wisata dan MICE (*Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition*). Tidak hanya memikirkan berbagai upaya untuk membangkitkan pariwisata, nampaknya masyarakat memiliki kecenderungan untuk berwisata pada destinasi yang berkonsep *outdoor* guna meminimalisir penyebaran virus (Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2022).

Dengan mengetahui dampak positif adanya pariwisata, bagaimana jika pariwisata tidak berjalan, kecenderungan atau tren wisata masyarakat saat ini, pilihan destinasi wisata, hingga mulai banyak pelanggaran peraturan pemerintah terkait perjalanan wisata dalam negeri maka penulis memiliki ide dan dirancanglah Studi Kelayakan Bisnis di Sidoarjo, Jawa Timur sebagai lokasi pembangunan taman rekreasi dengan nama CATURKALABUANA. Taman Rekreasi CATURKALABUANA merupakan taman rekreasi buatan bertemakan *semi-outdoor* yang dikemas dengan menghadirkan suasana empat musim dunia (musim dingin, musim panas, musim gugur, dan musim semi). Konsep taman rekreasi ini dibangun dengan perkembangan situasi saat ini dimana masih banyak pembatasan perjalanan ke luar negeri. Maka dari itu, konsep taman rekreasi ini dihadirkan agar wisatawan tetap dapat menikmati berbagai musim tanpa harus keluar negeri. CATURKALABUANA menyediakan berbagai kegiatan wisata yang dapat dinikmati oleh berbagai golongan usia dan latar belakang untuk dapat menikmati waktu bersama keluarga ataupun teman. Berbagai kegiatan wisata yang ditawarkan antara lain, menikmati empat musim dalam satu lokasi,

bermain salju, bermain pasir pantai, naik kereta, mencoba berbagai wahana dan lainnya. CATURKALABUANA dibangun dengan memikirkan konsep pengembangan pariwisata berkelanjutan yang diwujudkan melalui berbagai kegiatan mulai dari melibatkan berbagai UMKM dan seniman, banyak mempekerjakan tenaga kerja dari masyarakat setempat, dan turut serta menjaga lingkungan.

Dari konsep bisnis ini diharapkan dapat membantu pemulihan dan membuka peluang baru pariwisata di provinsi Jawa Timur tepatnya Sidoarjo. Di Sidoarjo bahkan di Indonesia belum terdapat daya tarik wisata yang berkonsep empat musim dunia. Hal tersebut dibuktikan melalui Tabel 2, daya tarik wisata taman rekreasi di Sidoarjo masih memiliki satu hingga tiga jenis saja yaitu untuk bersantai, *outbond*, dan wisata edukasi anak. Dengan mengetahui bahwa belum ada konsep taman rekreasi serupa dan cocok untuk semua latar belakang, berbagai kegiatan rekreasi yang menarik, serta penawaran harga terjangkau oleh CATURKALABUANA, maka kehadiran Taman Rekreasi CATURKALABUANA dapat memberikan peluang tersendiri dan menarik bagi wisatawan terutama di Jawa Timur.

**TABEL 2**  
Daftar Daya Tarik Wisata Taman Rekreasi di Sidoarjo

No.	Nama Daya Tarik	Lokasi	Fasilitas
1.	Taman Dwarakerta	Porong, Sidoarjo	Tempat bersantai dan Arena Bermain Anak
2.	Alas Prambon	Ngingas, Sidoarjo	Wisata Edukasi Anak dan Area <i>Outbond</i>
3.	Taman Abhirama	Pondokjati, Sidoarjo	Tempat bersantai, Area Bermain Anak, <i>Jogging</i>

Sumber: Hasil Olahan Data (2022)

## B. Tujuan Studi Kelayakan

Dalam nantinya menjalankan sebuah bisnis, perlu adanya sebuah tujuan yang ingin dicapai agar dapat memudahkan dalam merancang dan mewujudkan bisnis kedepannya. Studi Kelayakan Bisnis Taman Rekreasi CATURKALABUANA ini memiliki tujuan utama (*Major Objective*) yang akan menganalisa aspek pemasaran, operasional, organisasi dan sumber daya manusia, dan keuangan. Selain itu, terdapat sub tujuan (*Minor Objectives*) yang akan menunjukkan tujuan lain diluar tujuan utama penulis membuat bisnis ini.

### 1. Tujuan Utama (*Major Objectives*)

#### a. Aspek Pemasaran

Menganalisis kecenderungan minat target pasar, penawaran yang diberikan oleh pesaing bisnis, dan kesesuaian produk. Selain itu digunakan juga strategi pemasaran yaitu bauran pemasaran atau *marketing mix* (8P) serta melihat kondisi sosial, ekonomi, iklim, lingkungan target pasar.

#### b. Aspek Operasional

Menganalisis sistem manajemen dan operasional baik dari segi aktivitas, fasilitas, lokasi, aksesibilitas, teknologi yang digunakan, dan tingkat kepuasan pengunjung.

#### c. Aspek Organisasi dan Sumber Daya Manusia

Menganalisis kelayakan struktur organisasi, pembagian jam kerja, deskripsi pekerjaan, hingga pelatihan dan pengembangan para pekerja.

d. Aspek Keuangan

Menganalisis berbagai hal terkait finansial yang akan digunakan seperti sumber dana, jumlah dana yang dibutuhkan untuk membangun dan menjalankan operasional bisnis, memperkirakan pendapatan, laporan rugi laba, perhitungan titik impas, penilaian investasi, dan manajemen resiko.

2. Sub Tujuan (*Minor Objectives*)

- a. Menjadi daya tarik wisata baru di Sidoarjo dengan memberikan konsep wisata buatan bertemakan *semi-outdoor* yang dikemas dengan menghadirkan suasana empat musim dunia
- b. Membantu dan berkolaborasi dengan berbagai UMKM dan seniman agar bisa bangkit dan maju bersama
- c. Membuka lapangan kerja baru sebagai upaya dalam meningkatkan perekonomian masyarakat dan membantu pemulihan kondisi pariwisata saat ini
- d. Turut serta dalam mewujudkan pengembangan pariwisata berkelanjutan
- e. Mendapatkan profit

**C. Metodologi**

Dalam membuat Studi Kelayakan Bisnis diperlukan pengumpulan data yang akan menunjang pelaksanaan bisnis agar dapat berjalan sesuai dengan rencana serta akurat sehingga pada akhirnya dapat memberikan hasil yang dapat dipercaya. Metode pengumpulan data yang penulis lakukan adalah metode pengumpulan data primer dan sekunder.



## 1. Pengumpulan Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung oleh peneliti tanpa melalui perantara atau dengan kata lain langsung kepada sumber utama dengan menggunakan beberapa metode seperti kuesioner, observasi, dan wawancara (Sugiyono, 2019). Dalam melakukan Studi Kelayakan Bisnis ini, penulis hanya menggunakan dua metode pengumpulan data primer yaitu observasi dan kuesioner.

### a. Observasi

Observasi merupakan merupakan teknik memperhatikan fenomena yang ada dan terjadi di lapangan melalui indra peneliti, di mana pada umumnya akan di dokumentasikan atau dibantu dengan menggunakan perangkat rekaman (Creswell, 2014).

### b. Kuesioner

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang telah dirumuskan oleh peneliti dimana setiap responden nantinya akan menjawab dan mencatat jawaban mereka (Sekaran & Bougie, 2019).

Kuesioner terbagi menjadi dua macam :

#### 1) *Personally Administered Questionnaire*

Kuesioner disebarkan secara langsung oleh peneliti kepada responden yang kemudian dikumpulkan kembali secara langsung sehingga tidak memakan banyak waktu.

#### 2) *Mail and Electronic Questionnaire*

Kuesioner yang disebarkan secara luas melalui berbagai media dan internet yang umumnya berupa tautan (*link*) dan dapat

dengan mudah mendapatkan jawaban tanpa harus bertemu secara langsung dengan responden. Meskipun demikian, jenis kuesioner ini memiliki kekurangan mengenai lamanya waktu pengumpulan jawaban.

Dalam menentukan responden yang akan mengisi kuesioner, perlu untuk menentukan populasi dan sampel. Populasi merupakan kelompok orang atau acara yang memiliki karakteristik tertentu untuk diteliti (Sugiyono, 2019). Sedangkan untuk sampel adalah sebagian dari populasi yang telah dipilih oleh peneliti, sehingga bagian yang dipilih harus dipastikan benar-benar mewakili dari populasi (Sekaran & Bougie, 2019).

Terdapat beberapa teknik *sampling* (Sugiyono, 2019):

a. *Probability Sampling*

*Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dapat memberikan peluang sama bagi setiap unsur populasi yang dipilih.

Teknik ini dibagi lagi menjadi beberapa seperti:

1) *Simple Random Sampling*

Pengambilan sampel apabila anggota populasi dianggap homogen, sehingga ketika dilakukan pengambilan dilakukan secara acak.

2) *Disproportionate Stratified Sampling*

Pengambilan sampel apabila anggota populasi memiliki strata tetapi kurang proposional.

3) *Sampling Area (Cluster)*

Pengambilan sampel apabila sumber data yang akan diteliti sangat luas dengan tetap memperhatikan strata.

4) *Proportionate Stratified Random Sampling*

Pengambilan sampel apabila anggota populasi dianggap tidak homogen dan memiliki strata secara proposional.

b. *Non Probability Sampling*

*Non probability Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang sama bagi setiap unsur populasi yang dipilih. Teknik ini dibagi lagi menjadi beberapa seperti:

1) *Sampling Sistematis*

Pengambilan sampel yang didasarkan pada urutan anggota populasi yang telah diberi nomor dengan menggunakan kriteria tertentu.

2) *Convenience Sampling*

Pengambilan sampel dari populasi secara bebas untuk mendapatkan data yang diinginkan oleh peneliti.

3) *Sampling Insidental*

Pengambilan sampel yang didasarkan pada sebuah kebetulan, tidak memiliki karakteristik khusus hanya melihat pada cocok atau tidaknya objek tersebut menjadi sumber data.

4) *Sampling Purposive*

Pengambilan sampel dengan memiliki pertimbangan tertentu atau karakteristik tertentu.

Jenis kuesioner yang akan digunakan oleh penulis adalah *Mail and Electronic Questionnaires* dengan teknik pengumpulan sampel *Non-Probability Sampling* berjenis *Convenience Sampling*.

## 2. Pengumpulan Data Sekunder

Sumber data sekunder diperoleh secara tidak langsung dan berfungsi sebagai pelengkap dalam mendukung penelitian baik melalui orang lain dan dokumen (Sugiyono, 2018). Pengumpulan data yang dilakukan untuk menganalisis diperoleh dari jurnal ilmiah, buku, informasi resmi melalui internet, publikasi oleh organisasi serta pemerintah, dan lainnya.

### **D. Tinjauan Konseptual Mengenai Bisnis Terkait**

#### 1. Pariwisata

Sesuai Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 Tahun 2009, pariwisata merupakan berbagai kegiatan wisata dan didukung oleh beragam fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah. Pariwisata juga dapat diartikan sebagai perpindahan yang bersifat sementara dari satu tempat oleh orang-orang menuju tempat lain diluar tempat mereka tinggal dan bekerja dengan tujuan untuk berekreasi serta melakukan aktivitas di destinasi terkait (Hidayah, 2019). Pariwisata memiliki komponen yang disebut 4A (Cooper et al., 2017) , antara lain:

##### a. *Attraction*

Komponen pariwisata yang didalamnya terdapat keunikan, keindahan, dan keanekaragaman dimana memegang peranan

penting dalam menarik wisatawan untuk berkunjung ke destinasi tersebut.

b. *Amenity*

Komponen pariwisata dimana didalamnya terdiri dari sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh wisatawan selama berada di daya tarik wisata, seperti taman rekreasi, restoran, penginapan, dan lainnya.

c. *Accessibility*

Komponen pariwisata yang dapat memberikan kemudahan kepada wisatawan untuk mengakses lokasi daya tarik. Didalamnya mencakup transportasi umum, jalan tol, jalan raya, terminal, fasilitas parkir, kualitas jalan, dan lainnya.

d. *Ancillary Services*

Komponen pariwisata yang dihadirkan guna mendukung sebuah daya tarik wisata seperti pemasaran, *tourist information center*, *destination marketing management organization*, *visitor bureau*, dan lainnya.

2. Daya Tarik Wisata

Pengertian Daya Tarik Wisata (DTW) menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.10 Tahun 2009, Daya Tarik Wisata (DTW) adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, kemudahan, dan nilai berupa keanekaragaman kekayaan baik alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang akan menjadi sasaran atau tempat yang dikunjungi oleh wisatawan. Daya Tarik Wisata sendiri menurut Peraturan Pemerintah

Republik Indonesia No. 50 Tahun 2011 mengenai Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010-2025 dibagi menjadi 3 jenis yaitu:

a. Daya Tarik Wisata Alam

Daya tarik wisata alam merupakan daya tarik yang melibatkan keanekaragaman, keunikan, dan keindahan alam atau ekosistem. Daya tarik alam meliputi wilayah daratan seperti hutan, taman nasional, tebing, bukit, dan pegunungan serta meliputi wilayah perairan seperti danau, laut, sungai, dan pantai.

b. Daya Tarik Wisata Budaya

Daya tarik wisata budaya merupakan daya tarik yang dihasilkan dari olah cipta, rasa, dan karya manusia sebagai makhluk hidup dan berbudaya, dimana mencakup benda-benda kuno, peninggalan bersejarah, dan tradisi sebuah daerah.

c. Daya Tarik Wisata Buatan (*Man-Made*)

Daya tarik wisata buatan merupakan daya tarik khusus yang dihasilkan dari kreativitas dari kegiatan manusia. Contohnya taman rekreasi, pusat perbelanjaan, taman hiburan, dan fasilitas olahraga.

3. Taman Rekreasi

Taman adalah tempat yang dibuat secara sengaja dan terencana dimana diperuntukkan untuk menampilkan sebuah keindahan dan kenyamanan dari berbagai tanaman atau bentuk alami alam. Taman sendiri dibagi menjadi dua macam, alami dan buatan. Taman sendiri merupakan terjemahan dari Bahasa Inggris yaitu *Garden*. Kata *Gard* memiliki arti

menjaga dan *Eden* berarti kesenangan, sehingga dapat diartikan bahwa taman merupakan tempat yang dipergunakan untuk kesenangan dan dijaga keberadaannya (Rubai, 2015). Selain itu, rekreasi didefinisikan sebagai kegiatan yang sifatnya bebas dan dilakukan dalam waktu luang, dilakukan atas kemauan sendiri, tidak untuk mencari nafkah dan tidak terikat aturan tertentu dengan tujuan untuk menyenangkan diri serta memulihkan kesegaran jasmani dan rohani seseorang (Muntasib et al., 2018). Berdasarkan pengertian yang ada, dapat disimpulkan bahwa taman rekreasi adalah suatu tempat yang dibuat secara sengaja dan terencana untuk dapat digunakan oleh manusia melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat menghibur diri di waktu luang.

#### 4. Jenis Rekreasi

Rekreasi dapat dikelompokkan berdasarkan bentuk perwadahannya, jenis kegiatan, dan lokasi (Kurniawan, 2013):

- a. Berdasarkan bentuk perwadahannya, rekreasi dibagi menjadi dua, yaitu:
  - 1) Rekreasi Tertutup; kegiatan yang dilakukan di dalam ruangan tertutup seperti *escape games adventure*.
  - 2) Rekreasi Terbuka; kegiatan yang dilakukan di dalam ruangan terbuka seperti *hiking* dan *trekking*.
- b. Berdasarkan lokasi, rekreasi dibagi menjadi tiga, yaitu:
  - 1) Rekreasi di darat; kegiatan yang dilakukan di darat seperti bermain panjat tebing.

- 2) Rekreasi di perairan; kegiatan yang dilakukan di perairan seperti danau, sungai, laut, dan pantai. Contoh kegiatannya seperti bermain dipinggir pantai, arung jeram, *watersport*, dan lainnya.
  - 3) Rekreasi di udara; kegiatan yang dilakukan di udara seperti *sky diving*, *base jumping*, *bungee jumping*, dan lainnya.
- c. Berdasarkan jenis kegiatannya, rekreasi dibagi menjadi dua, yaitu:
- 1) Rekreasi Aktif; kegiatan yang membutuhkan partisipasi dan kegiatan aktif seseorang dimana terlibat dengan kegiatan objek seperti berkemah, piknik, atau berolahraga.
  - 2) Rekreasi Pasif; kegiatan yang tidak membutuhkan partisipasi dan kegiatan aktif seseorang dimana terlibat dengan kegiatan objek seperti menonton bioskop dan menikmati pemandangan.
- d. Berdasarkan objek, rekreasi dibagi menjadi tiga yaitu:
- 1) Rekreasi budaya; kegiatan yang dilakukan berkaitan dengan budaya seperti menonton pertunjukan tari kecak.
  - 2) Rekreasi buatan; kegiatan yang dilakukan berkaitan dengan sesuatu yang diciptakan oleh manusia seperti taman bermain kota.
  - 3) Rekreasi alam; kegiatan yang dilakukan berkaitan dengan keindahan dan keunikan yang telah disediakan alam seperti mendaki gunung.

## 5. Karakteristik Taman Rekreasi

Taman Rekreasi yang baik memiliki karakter sebagai berikut (Adnyanegara et al., 2017):



- a. Memiliki lokasi yang strategis sehingga dapat dengan mudah diakses dan dijangkau oleh semua kalangan masyarakat.
- b. Memiliki desain yang universal termasuk memperhatikan kebutuhan untuk kaum difabel.
- c. Memiliki fungsi ekologi, sosial, dan ekonomi seperti meningkatkan resapan air, menurunkan tingkat polusi udara, meningkatkan pendapatan dan interaksi sosial masyarakat, dan lainnya.
- d. Memiliki nilai keindahan yang dapat berkontribusi pada estetika bangunan di wilayah tempat taman rekreasi dibangun.
- e. Dapat dimanfaatkan sebagai sarana rekreasi yang nyaman bagi seluruh kalangan.

#### 6. Faktor Pendukung Pengembangan Destinasi Wisata

Destinasi wisata dapat berkembang dikarenakan ada tiga faktor pendukung pengembangan (Yoeti, 2016). Ketiga faktor pendukung pengembangan tersebut secara mendalam sebagai berikut:

- a. *What to see*

Destinasi wisata tersebut harus memiliki daya tarik tersendiri yang dapat menjadi pembeda dari tempat wisata lainnya sehingga dapat dilihat dan dijadikan “*entertainment*” tersendiri bagi wisatawan seperti pemandangan alam, kesenian, ikon menarik, dan lainnya.

- b. *What to do*

Destinasi wisata perlu untuk menyediakan fasilitas yang dapat mendukung aktivitas yang dilakukan, misalnya tempat duduk, wahana bermain, tempat makan, dan lainnya sehingga akhirnya

dapat membuat wisatawan betah menikmati destinasi wisata dan pada akhirnya dapat tinggal lama di tempat tersebut.

c. *What to buy*

Destinasi wisata tersebut dapat menyediakan fasilitas untuk berbelanja seperti toko souvenir atau kerajinan tangan agar dapat dibeli dan dibawa sebagai buah tangan ke tempat asal wisatawan atau hanya dibeli sebagai kenang-kenangan.

7. Persyaratan Taman Rekreasi

Dalam membangun taman rekreasi, terdapat syarat-syarat yang harus dipenuhi guna memberikan kenyamanan bagi wisatawan (Imammudin, 2017). Persyaratan yang ada antara lain:

a. Persyaratan Umum

1) Lokasi

Mudah diakses dengan kendaraan bermotor, sesuai dengan perencanaan tata kota dan rencana induk pengembangan pariwisata daerah, bebas banjir, bebas dari bau yang tidak sedap, bebas dari debu dan asap, serta bebas dari air yang tercemar.

2) Bangunan

Harus memenuhi ketentuan tata bangunan, ketentuan peraturan dan perundangan yang berlaku, gaya bangunan harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan.

3) Luas dan penataan lahan

Harus diatur dan dibagi sesuai kebutuhan dengan tetap memperhatikan kenyamanan wisatawan.

4) Pintu Gerbang

Harus dibangun dengan dilengkapi jalur masuk dan jalur keluar yang terpisah.

5) Tempat Parkir

Taman rekreasi harus menyediakan lahan yang cukup luas dan kondisinya memadai untuk menampung kendaraan wisatawan.

b. Fasilitas

1) Instalasi Teknik

Tersedia sumber listrik dengan daya yang cukup beserta cadangan listrik seperti genset, ruangan untuk penyimpanan, alat pemadam kebakaran, saluran pembuangan limbah beserta tangki septik, saluran pembuangan air, sistem tata suara yang baik dan dapat digunakan untuk memberikan pengumuman dan lainnya.

2) Wahana Permainan

Tersedia wahana atau area permainan yang aman dan nyaman, harus dikelompokkan berdasarkan usia, serta mengandung unsur pendidikan atau kebudayaan atau hiburan.

3) Fasilitas Kantor

Tersedia ruang kantor pengelola, pusat informasi, pos keamanan beserta petugasnya, P3K dengan jumlah yang cukup, tempat sampah dan petugas kebersihan, toilet yang terpisah antara pria dan wanita disertai dengan jumlah dan kondisi yang memadai dan nyaman untuk wisatawan.

4) Pertamanan

Harus tersedia lahan terbuka yang ditumbuhi rumput, tanaman hias atau tanaman bunga, pohon untuk peneduh, serta dilengkapi jalan taman dan tempat duduk untuk wisatawan.

c. Fasilitas Pelengkap

1) Jasa pelayanan makan dan minum.

2) Fasilitas akomodasi seperti hotel atau fasilitas akomodasi lainnya.

3) Lain-lain seperti tempat penjualan souvenir, barang keperluan lainnya, tempat ibadah, angkutan dalam tempat rekreasi, dan pramuwisata.

8. Pengelolaan Pengunjung (*Visitor Management*)

Pengelolaan pengunjung (*visitor management*) merupakan upaya pengaturan pengunjung ketika berada di destinasi wisata sehingga tetap dapat mempertahankan keindahan dan kelestarian daya tarik wisata serta mampu memenuhi dan menjaga kenyamanan pengunjung (Harianto, 2018). Terdapat 2 (dua) cara dalam melakukan pengelolaan pengunjung (Grant, 1994 dalam Harianto, 2018) :

a. Cara Keras (*Hard Measure*)

Cara pengelolaan pengunjung dengan memaksakan pengunjung bertingkah sesuai dengan standar peraturan yang telah ditetapkan, beberapa diantaranya:

1) Menetapkan waktu kunjungan

Cara ini diterapkan dengan pemberlakuan jam operasional.

2) Mengatur parkir dan pejalan kaki

Cara ini diterapkan untuk memaksimalkan lahan wisata dan juga mempermudah mengatur arus kendaraan. Contohnya didalam area wisata disediakan kendaraan yang dapat mengangkut wisatawan secara langsung dalam jumlah banyak.

3) Memberlakukan pembayaran untuk tiket masuk

Cara ini diterapkan agar dapat mengatur dan melihat mana wisatawan yang benar-benar akan berwisata dan mana yang hanya melihat-lihat.

4) Menerapkan atau menggunakan strategi diskriminasi harga

Cara ini dapat membantu dalam mengontrol dan memetakan kunjungan. Contoh penerapannya adalah menetapkan harga rombongan lebih murah dari individu atau membedakan antara harga anak muda dan lansia.

5) Menutup sebagian atau keseluruhan area guna melakukan perbaikan atau perawatan

Cara ini digunakan agar suatu titik atraksi wisata di dalam daya tarik wisata tidak mengalami *over capacity*. Contohnya menutup area memanjat agar alat-alat yang digunakan dapat di cek kondisinya.

b. Cara Lunak (*Soft Measure*)

Cara pengelolaan pengunjung dengan memotivasi pengunjung bertingkah sesuai dengan standar peraturan yang telah ditetapkan, beberapa diantaranya:

1) Aktivitas Promosi

Cara ini digunakan untuk mengatur dan mendorong wisatawan berkunjung ke daya tarik wisata lebih dari satu hari. Contohnya menawarkan harga paket.

2) Penyebaran informasi sebelum dan sesudah kunjungan

Cara ini dapat dilakukan agar dapat membantu wisatawan dalam merencanakan dan mendorong mereka untuk melakukan kegiatan wisata kembali terutama ke lokasi atau atraksi wisata yang belum dikunjungi. Contohnya memberikan saran kunjungan di *low season* agar mereka dapat bisa mendapatkan pengalaman yang optimal ketika berkunjung.

3) Penggunaan interpretasi

Cara ini dapat membantu dan mendorong wisatawan dalam melakukan kegiatan wisata seperti dengan adanya pengarahannya dari papan penunjuk. Penggunaan papan penunjuk bertujuan untuk memudahkan konsumen menjelajahi semua area wisata sehingga dapat membantu pemerataan titik kunjungan dalam satu lokasi wisata, meminimalisir konflik antar pengunjung, dan menarik perhatian wisatawan ke atraksi atau daerah yang kurang populer.

9. Musim Dunia

Musim merupakan peristiwa yang terjadi diberbagai belahan dunia dimana berkaitan dengan keadaan iklim serta selalu berubah dalam jangka waktu tertentu yang telah ditentukan setiap tahun (Said, 2020).

Bagi negara yang beriklim tropis, maka akan mengalami pergantian dua musim yaitu musim kemarau dan musim hujan. Untuk negara beriklim subtropis, maka akan mengalami pergantian empat musim yaitu musim semi, musim panas, musim gugur, dan musim dingin.

Musim di dunia dibagi menjadi enam (Said, 2020), yaitu:

a. Musim Dingin

Musim dingin merupakan musim paling dingin di seluruh belahan bumi dimana pada waktu ini, salju akan turun sehingga musim ini juga disebut musim salju. Salju terjadi karena uap air yang telah terkumpul di awan perlahan membentuk kristal dan jatuh ke bumi.

Musim ini terjadi pada tanggal 21 Desember hingga 21 Maret pada belahan bumi utara dan terjadi pada tanggal 21 Juni hingga 23 September dibagian bumi selatan.

b. Musim Semi

Musim semi merupakan musim yang terjadi setelah musim dingin selesai. Umumnya pada saat musim ini terjadi, tumbuhan akan tumbuh subur. Musim ini terjadi pada tanggal 21 Maret hingga 21 Juni pada belahan bumi utara dan terjadi pada tanggal 23 September hingga 23 Desember dibagian bumi selatan.

c. Musim Panas

Musim panas merupakan musim yang terjadi setelah musim semi selesai. Musim ini terjadi di daerah yang memiliki udara sedang. Musim ini terjadi pada tanggal 21 Juni hingga 23 September pada

belahan bumi utara dan terjadi pada tanggal 21 Desember hingga 21 Maret dibagian bumi selatan.

d. Musim Gugur

Musim gugur merupakan musim yang terjadi setelah musim panas selesai. Umumnya musim ini terjadi setelah matahari sudah tidak mengalami proses ekuinoks. Proses Ekuinoks adalah masa dimana matahari melintasi garis ekuator sehingga siang dan malam di beberapa tempat yang terletak di lintang  $0^\circ$  akan sama panjang. Musim ini juga musim dimana terjadi peralihan dari musim panas ke musim dingin. Ketika musim ini berlangsung, dapat dilihat berbagai tumbuhan yang indah sedang menggugurkan daunnya. Musim ini terjadi pada tanggal 23 September hingga 21 Desember pada belahan bumi utara dan terjadi pada tanggal 21 Maret hingga 21 Juni dibagian bumi selatan.

e. Musim Hujan

Musim hujan merupakan musim yang terjadi setelah musim kemarau selesai. Air hujan terjadi karena uap air yang telah terkumpul di awan semakin berat dan jatuh ke bumi sebagai air hujan. Musim ini dapat dengan mudah ditandai melalui meningkatnya curah hujan dibandingkan biasanya. Musim ini terjadi pada bulan Oktober hingga Maret.

f. Musim Kemarau

Musim kemarau merupakan musim yang terjadi akibat adanya angin muson. Musim kemarau yang tidak berlangsung dalam kurun waktu



semestinya (lebih lama) disebut musim kemarau panjang. Musim ini terjadi pada bulan April hingga September.

#### 10. Konsep Bisnis Taman Rekreasi CATURKALABUANA

CATURKALABUANA merupakan taman rekreasi buatan bertemakan *semi-outdoor* yang dikemas dengan menghadirkan suasana empat musim dunia (musim dingin, musim panas, musim gugur, dan musim semi). Konsep taman rekreasi ini dibangun dengan perkembangan situasi saat ini dimana masih banyak pembatasan perjalanan ke luar negeri. Maka dari itu, konsep taman rekreasi ini dihadirkan agar wisatawan tetap dapat menikmati berbagai musim tanpa harus keluar negeri. CATURKALABUANA menyediakan berbagai kegiatan wisata yang dapat dinikmati oleh berbagai golongan usia dan latar belakang untuk dapat menikmati waktu bersama keluarga ataupun teman. Berbagai kegiatan wisata yang ditawarkan antara lain, menikmati empat musim dalam satu lokasi, bermain salju, bermain pasir pantai, naik kereta, mencoba berbagai wahana dan lainnya. CATURKALABUANA dibangun dengan memikirkan konsep pengembangan pariwisata berkelanjutan yang diwujudkan melalui berbagai kegiatan mulai dari melibatkan berbagai UMKM dan seniman, banyak mempekerjakan tenaga kerja dari masyarakat setempat, dan turut serta menjaga lingkungan.