

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Gagasan Awal**

Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan budaya dan suku bangsa, tersebar dari Sabang sampai Merauke. Dimana adanya tradisi yang beragam menunjukkan masing-masing budaya daerahnya. Oleh karena itu, banyak sekali wisatawan mancanegara tertarik untuk mengunjungi Indonesia karena ingin mengenal kebudayaan Indonesia. Salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk memperkenalkan kebudayaan-kebudayaan tersebut adalah mengembangkan sektor Pariwisata. Hubungan antara Pariwisata dan Kebudayaan menciptakan pola interaksi positif. Dimana kebudayaan memegang peran penting untuk mengembangkan pariwisata agar dapat bersifat berkelanjutan. Sebaliknya, pariwisata memberikan peranan dalam revitalisasi kebudayaan dimana dapat berpotensi adanya akulturasi kebudayaan karena adanya interaksi masyarakat lokal dengan wisatawan (Luh, 2016).

Jumlah kedatangan wisatawan mancanegara ke Indonesia pada tahun 2022 adalah sebanyak 5.889.031 orang (Badan Pusat Statistik, 2022). Alasan wisatawan mancanegara mengunjungi Indonesia adalah indahnyanya kekayaan alam Indonesia, keramahan masyarakat lokal, murahnyanya biaya hidup di Indonesia, toleransi terhadap perbedaan ras dan agama, serta melimpahnya kuliner Indonesia (Prakasa, 2018). Ditambah dengan data pendukung lainnya mengenai persepsi wisatawan mancanegara, muncul tiga tipe wisata yang menjadi daya tarik wisatawan mancanegara untuk berkunjung ke Indonesia, yaitu: wisata alam, wisata budaya, dan wisata spiritual (Muktaf & Zulfiana, 2018).

Namun sangat disayangkan bahwa kebudayaan Indonesia perlahan dilupakan karena adanya digitalisasi, terutama untuk permainan tradisional khas Indonesia yang juga merupakan asset budaya Indonesia karena mengandung nilai-nilai tradisional didalamnya. Pudarnya permainan tradisional disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah munculnya perkembangan teknologi *portable* yang mudah dibawa, seperti *smartphone*. Anak-anak cenderung memilih bermain *game online* ketimbang bermain bersama teman-teman sebayanya diluar rumah (Syntiani et al., 2022). Padahal permainan tradisional memiliki banyak manfaat yang tidak diperoleh dari permainan digital, yaitu mengasah kemampuan sosialisasi dikarenakan permainan tradisional umumnya dimainkan oleh dua orang atau lebih, berbeda dengan *game online* yang permainannya cenderung bersifat individual. Selain itu, permainan tradisional juga dapat membantu mengembangkan kreativitas, sosialisasi, dan emosi. Serta umumnya setiap permainan tradisional memiliki makna dan nilai didalamnya, seperti nilai kejujuran, pertemanan, tanggung jawab, kepemimpinan, dan sportivitas yang tinggi. Menurut Asriyansah yang dikutip dalam (Nabawi, 2022), regenerasi permainan tradisional yang terbengkalai umumnya terjadi perkotaan.

Untuk memvalidasi pernyataan tersebut, penulis melakukan survei pengetahuan permainan tradisional terhadap responden Generasi Z yang lahir di rentang tahun 1997 – 2012, dan Generasi Alpha yang lahir diatas tahun 2013 (Hidayat, 2024). Berdasarkan survei dengan menyebarkan kuesioner terhadap responden Generasi Z dan Generasi Alpha, ternyata masih ada beberapa responden yang tidak tahu atau bahkan tidak pernah bermain permainan tradisional tersebut. Berikut terlampir tabel hasil survei mengenai Pengetahuan Generasi Z dan Generasi Alpha terhadap Permainan Tradisional Indonesia.

**TABEL 1**  
Survei Pengetahuan Responden terhadap Permainan Tradisional Indonesia

No	Nama Permainan	Pernah Main	Tidak Pernah Main
1	Engklek	100%	0%
2	Congklak	94.6%	5.4%
3	Bola Bekel	78.4%	21.6%
4	Lompat Karet	73%	27%
5	Rangku Alu	54.1%	45.9%
6	Batu Tujuh	59.5%	40.5%
7	Bakiak	83.8%	16.2%
8	Do Mikado	81.1%	18.9%
9	Gobak Sodor	56.8%	43.2%
10	Kucing-Kucingan	54.1%	45.9%

Sumber: Hasil Olahan Data (2023)

Berdasarkan hasil survei diatas, terdapat beberapa responden yang belum pernah bermain ataupun mengetahui beberapa permainan tradisional Indonesia sehingga benar adanya bahwa permainan tradisional perlahan memudar.

Kini tengah marak tren *Playground Modern* di kalangan Generasi Z, yaitu taman bermain dengan permainan yang dapat dinikmati oleh berbagai generasi. Salah satu taman rekreasi di Jakarta yang telah melakukan konsep *Playground Modern* ini adalah KidZania yang berlokasi Pacific Place Mall, Jakarta Selatan. Konsep dari *playground* ini adalah mencoba berbagai profesi, dengan replika kota dalam ukuran anak-anak. Awalnya *playground* ini hanya dikhususkan untuk anak-anak dan umumnya orang dewasa dapat masuk sebagai pendamping saja. Namun kini, KidZania mulai berinovasi dan menambah pasarnya untuk generasi Z dengan program barunya “*Teenzania*”. Sehingga

Generasi Z juga dapat merasakan euphoria ‘bekerja’ di kota KidZania.

Dengan adanya tren *modern playground*, industri taman rekreasi mulai berkembang dan berinovasi dengan ruang bermain yang lebih besar, sehingga anak-anak dan orang dewasa memiliki berbagai variasi permainan. Untuk rincian lebih jelas, berikut adalah tabel perusahaan taman rekreasi *indoor* yang ada di Tangerang.

**TABEL 2**  
Daftar Taman Rekreasi Indoor di Tangerang

No.	Nama Playground	Wilayah
1	KidZilla Mall Alam Sutera	Mall Alam Sutera
2	PlayScape Supermall Karawaci	Supermall Karawaci
3	Fruit City Mall Balekota Tangerang	Mall Balekota Tangerang
4	PlayLand Living World Alam Sutera	Living World Alam Sutera
5	Playdate Scientia Square Park	Scientia Square Park
6	Lollipop’s Playland and Cafe Summarecon Mall Serpong	Summarecon Mall Serpong
7	Land of Zoomov Summarecon Mall Serpong	Summarecon Mall Serpong

Sumber: Happy Play Indonesia (2022)

Berdasarkan pada tabel berikut, membangun taman rekreasi *indoor* tematik dapat menjadi peluang untuk mempertahankan kebudayaan Indonesia, terutama untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada masyarakat dan wisatawan.

Provinsi Banten merupakan salah satu provinsi di Indonesia dan merupakan salah satu kota besar yang sering didatangi oleh wisatawan nusantara dan mancanegara. Provinsi Banten memiliki delapan wilayah yaitu Pandeglang, Lebak, Tangerang, Serang, Kota Tangerang, Kota Cilegon, Kota Serang, dan Tangerang Selatan. Berikut adalah rincian mengenai jumlah penduduk di berbagai wilayah di Provinsi Banten:

**TABEL 3**  
Jumlah Penduduk Provinsi Banten

Kabupaten/Kota	Jumlah Penduduk (Ribu)
Kab. Pandeglang	1.307.090
Kab. Lebak	1.433.853
<b>Kab. Tangerang</b>	<b>3.352.472</b>
Kab. Serang	1.678.915
Kota Tangerang	1.930.556
Kota Cilegon	450.271
Kota Serang	720.362
Kota Tangerang Selatan	1.378.466

Sumber: Badan Pusat Statistik (2023)

Dilihat dari jumlah penduduknya serta aksesibilitasnya, Kabupaten Tangerang merupakan tempat yang ideal untuk membuka rekreasi wisata. Dikarenakan memiliki jumlah penduduk terbanyak di Provinsi Banten, lokasinya yang strategis dan berdekatan dengan wilayah lain, seperti Jakarta Barat, Jakarta Utara, dan Kota Tangerang. Selain jumlah penduduknya yang cukup banyak, belum ada satupun yang menciptakan taman rekreasi *indoor* tematik di wilayah tersebut. Sehingga hal ini dapat menguntungkan Kampong Dolan dikarenakan persaingan masih belum begitu banyak. Kabupaten Tangerang memiliki beberapa kecamatan. Berikut adalah rincian penduduk Kabupaten Tangerang per Kecamatan:

**TABEL 4**  
Jumlah Penduduk Kabupaten Tangerang Berdasarkan Kecamatan

Kecamatan	Jumlah Penduduk (Jiwa)
Cisoka	100.454
Solear	100.579
Tigaraksa	164.081

Jambe	53.679
Cikupa	208.948
Panongan	138.632
Curug	177.012
Kelapa Dua	169.866
Legok	122.995
Pagedangan	110.755
Cisauk	97.379
Pasar Kemis	281.603
Sindang Jaya	94.373
Balaraja	121.239
Jayanti	66.075
Sukamulya	71.591
Kresek	69.683
Gunung Kaler	51.887
Kronjo	63.198
Mekar Baru	42.663
Mauk	83.374
Kemiri	49.749
Sukadiri	65.848
Rajeg	205.098
Sepatan	122.326
Sepatan Timur	111.169
Pakuhaji	122.250
Teluknaga	166.048
<b>Kosambi</b>	<b>115.618</b>

Sumber: Badan Pusat Statistik (2023)

Lokasi yang akan dijadikan untuk membuka bisnis taman rekreasi *indoor* adalah Kawasan Pantai Indah Kapuk 2 yang berada di Kecamatan Kosambi. Kawasan Pantai Indah Kapuk kini merupakan salah satu spot populer dimana banyak sekali pendatang dari wilayah lain datang untuk mengunjungi pusat perbelanjaan di sekitar Pantai Indah Kapuk 2. Melihat akses menuju pusat perbelanjaan tersebut cukup mudah karena mudah diakses oleh kendaraan umum, seperti *Bus Transjakarta*, Angkutan Kota, dan kendaraan pribadi dikarenakan

lokasinya dekat dengan jalan tol dan adanya perencanaan pembangunan Tol Pantai Indah Kapuk 2, serta beberapa *tenant* di Pantai Indah Kapuk 2 perlahan sedang dalam proses pembangunan dan sudah ada beberapa fasilitas umum, pusat perbelanjaan dan kuliner, serta tempat wisata yang dibangun mendapat respon positif masyarakat, memungkinkan pembangunan Kampoeng Dolan mendapat respon positif.

Hal ini dapat dibuktikan dengan salah satu destinasi kuliner tematik nuansa Hawaii yang berlokasi di Pantai Pasir Putih, Pantai Indah Kapuk 2 yaitu Aloha PIK 2. Berdasarkan hasil wawancara dengan *Founder* dan CEO Arkana Agung Sedayu Group, Steven Kusumo, trafik pengunjung di Aloha PIK 2 terpantau sangat bagus setelah beroperasi sejak Bulan Mei 2023, dengan rata-rata pengunjung mencapai 20 ribu pengunjung setiap harinya, dan dapat mencapai 80 ribu per harinya saat akhir pekan dan hari libur nasional (Tempo.co, 2023). Berdasarkan pada data berikut, Pantai Indah Kapuk dapat menjadi pilihan yang baik untuk membuka lahan bisnis taman rekreasi tematik *indoor*, dan dapat menjadikan Kampoeng Dolan sebagai taman rekreasi tematik *indoor* pertama di Indonesia yang mengusung tema tradisional, dengan hadirnya permainan tradisional sebagai daya tarik yang unik dari Kampoeng Dolan.

Kampoeng Dolan memiliki peluang untuk mempertahankan kebudayaan Indonesia yang kini tengah difokuskan oleh negara untuk menjadi daya tarik wisatawan. Selain itu, dapat menarik pasar milenial untuk kembali bernostalgia bermain permainan tradisional yang pernah dimainkan di masa kecil. Kampoeng Dolan juga memiliki peran untuk memperkenalkan permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan kepada masyarakat luas, terutama para Generasi Z dan Alpha yang mungkin sudah tidak familiar lagi dengan permainan tradisional dikarenakan kemajuan teknologi yang canggih yang membuat

permainan tradisional perlahan menghilang.

Arsitektur dari Kampoeng Dolan juga akan dibuat secara tradisional dengan berbagai bangunan tradisional khas Jawa dikarenakan nama “Dolan” berasal dari Bahasa Jawa yaitu “Bermain”. Dilengkapi dengan *staff* berpakaian tradisional sambil mengajak para konsumen untuk bermain bersama dan memperkenalkan permainan tradisional tersebut dengan konsep yang menyenangkan, mudah dimengerti, dan tidak monoton. Target pasar Kampoeng Dolan merupakan masyarakat Indonesia, terutama berdomisili Jabodetabek dengan menargetkan Generasi Milenial yang bernostalgia dengan masa kecil, Generasi Z, dan Alpha yang tertarik untuk mengenal permainan tradisional di Indonesia. Dengan adanya Kampoeng Dolan, diharapkan kebudayaan Indonesia, terutama permainan tradisional dapat terus bertahan dan minat bermain permainan tradisional dapat meningkat.

## **B. Tujuan Studi Kelayakan**

Definisi Studi Kelayakan Bisnis adalah kegiatan identifikasi dan merencanakan serta memperdalam seluruh aktifitas usaha untuk mencari keuntungan maupun sosial dengan menyediakan barang dan jasa, dengan output berupa keputusan apakah ide bisnis tersebut layak untuk diterapkan atau tidak dengan mempertimbangkan segala risiko yang ada. (Purnomo *et al.*, 2017).

Keputusan kelayakan sebuah bisnis ditentukan oleh berbagai faktor. Di dalam tujuan studi kelayakan bisnis ini terdapat dua (2) tujuan, yaitu:

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

Tujuan utama adanya Studi Kelayakan Bisnis merupakan Langkah awal dan titik acuan dalam pemutusan pembangunan suatu usaha, serta mengukur seberapa besar potensi usaha tersebut dalam berbagai situasi (Sobana, 2018).

Aspek-aspek terkait Studi Kelayakan Bisnis adalah:

a. Aspek Hukum

Menganalisis apakah bisnis yang dibuat diperbolehkan dari sisi hukum, menganalisis legalitas usaha yang akan dijalankan, menetapkan bentuk badan hukum dengan ide bisnis yang akan dilaksanakan, memeriksa kemampuan bisnis yang akan diusulkan dalam memenuhi persyaratan perizinan, memastikan jaminan yang bisa disediakan jika bisnis yang dijalankan akan dibiayai dengan pinjaman.

b. Aspek Ekonomi

Aspek ekonomi berkaitan dengan faktor-faktor permintaan pasar, potensi pendapatan, biaya produksi, persaingan, dan potensi keuntungan. Perlu diadakan analisis untuk mengetahui apakah ada permintaan yang cukup untuk produk dan jasa yang ditawarkan oleh bisnis tersebut.

c. Aspek Sosial Budaya

Adanya analisis untuk mempertimbangkan apakah perusahaan berdampak negatif terhadap adat-istiadat wilayah setempat atau wilayah lain. Selain itu, aspek ini berkaitan dengan dampak terhadap lingkungan, keterlibatan masyarakat, serta tanggung jawab sosial perusahaan. Adanya analisis dampak lingkungan agar memenuhi standar lingkungan yang berlaku. Selain itu, keterlibatan masyarakat pun penting untuk menjaga hubungan baik antar konsumen dan pihak-pihak terkait.

d. Aspek Pemasaran

Melakukan analisis kelayakan bisnis dengan melihat potensi pasar, tingkat minat konsumen terhadap bisnis tersebut, situasi persaingan, strategi pemasaran, serta daya beli masyarakat.

Selain itu, hal yang harus diperhatikan dari aspek pemasaran adalah menganalisis baur pemasaran (8P) yang terdiri dari, *product, price, programming, packaging, people, partnership, promotion, dan place.*

e. Aspek Teknis

Menganalisis kelayakan bisnis dari segi kegiatan yang dapat dilakukan, fasilitas yang ada di Kampoeng Dolan, produk yang ditawarkan, pemilihan lokasi yang tepat, serta analisis *visitor management* sehingga dapat mendorong aspek operasional perusahaan.

f. Aspek Manajemen

Menganalisis struktur organisasi suatu usaha, proses perekrutan dan seleksi tenaga kerja, deskripsi dan kualifikasi pekerja, pelatihan karyawan perusahaan, serta kompensasi untuk karyawan perusahaan. Analisis ini perlu dilakukan agar proses manajemen suatu perusahaan berjalan dengan baik.

g. Aspek Finansial

Menganalisis jumlah dana yang dibutuhkan untuk merealisasikan bisnis tersebut, *budgeting* biaya operasional dan pengeluaran perusahaan, proyeksi pendapatan dan laporan keuangan selama 1 periode (umumnya satu tahun), *break-even point*, analisis investasi, arus kas, laporan rugi laba, serta hal-hal lainnya yang berkaitan dengan arus keuangan.

2. Sub-Tujuan (Minor Objectives)

Adapun Sub-Tujuan dari studi kelayakan bisnis, yaitu:

- a. Mendirikan tempat rekreasi dengan konsep kearifan lokal yang unik.

- b. Menyediakan lapangan kerja kepada masyarakat.
- c. Memperkenalkan serta Memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai kebudayaan Indonesia.
- d. Memperkenalkan permainan-permainan tradisional Indonesia kepada masyarakat luas, termasuk wisatawan asing yang mengunjungi KampoengDolan.
- e. Memajukan kebudayaan Indonesia dengan meningkatkan minat pengunjung dan nostalgia pengunjung terhadap permainan-permainan tradisional yang dimainkan oleh pengunjung.
- f. Sebagai sarana hiburan bagi anak-anak dan orang dewasa untuk menghilangkan penat sejenak dengan membangun konsep pedesaan ditengah hiruk-pikuk perkotaan.
- g. Membantu meningkatkan perekonomian Indonesia di sektor Pariwisata.

### **C. Metodologi**

Untuk memperoleh hasil data yang akurat dan dapat dipercaya dalam suatu studi kelayakan bisnis, diperlukan berbagai cara untuk memperoleh data pendukung untuk menganalisis kelayakan bisnis. Data pendukung harus bersifat *valid* dan dikeluarkan oleh pihak terkait agar dapat dipercaya dan akurat. Oleh karena itu, penulis melakukan pengumpulan data dengan dua metode, yaitu:

#### **1. Data Primer**

Menurut Sugiyono, data primer merupakan sumber data yang diperoleh melalui pengumpul data ataupun dari peneliti sendiri (Sugiyono, 2019). Data tersebut dikumpulkan sendiri melalui observasi langsung atau melalui kuesioner, survei, dan wawancara. Data primer memiliki nilai yang sangat penting dalam penelitian karena data primer merupakan sumber yang paling akurat dan dapat dipercaya karena perolehan datanya. Metode yang digunakan penulis adalah metode penyebaran kuesioner dan observasi apabila

situasi memungkinkan.

a. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang akan diisi oleh responden untuk dijawab (Sugiyono, 2018). Menurut Sugiyono (2018), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek ataupun subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan memperoleh kesimpulan. Populasi yang akan menerima kuesioner ini adalah masyarakat yang tinggal di kawasan Jabodetabek dan juga memungkinkan beberapa wisatawan mancanegara yang memiliki keinginan untuk mengunjungi Indonesia dan mengenal kebudayaan Indonesia.

Sampel merupakan bagian dari populasi itu sendiri yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2019). Teknik memperoleh sampel (*sampling*) ada dua macam, yaitu:

1) *Probability Sampling*

Teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Berikut merupakan jenis-jenis dari *probability sampling*:

a) *Simple Random Sampling*

Pengambilan anggota sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata/kelas yang ada dalam populasi tersebut.

b) *Proportionate Stratified Random Sampling*

Teknik pengambilan anggota sampel ini dapat digunakan ketika suatu populasi memiliki anggota atau unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional

c) *Disproportionate Stratified Random Sampling*

Teknik pengambilan anggota sampel ini dapat digunakan apabila suatu populasi berstrata namun kurang proporsional.

d) *Cluster Random Sampling*

Teknik pengambilan anggota sampel ini digunakan untuk menentukan sampel apabila objek yang diteliti atau sumber data sangat luas. Teknik ini terdiri dari dua tahap, yaitu menentukan sampel daerah, kemudian menentukan orang-orang yang ada didalam daerah itu.

2) *Non probability Sampling*

Kebalikan dari *probability sampling*, *non-probability sampling* merupakan Teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Berikut merupakan jenis-jenis dari *non probability sampling*:

a) *Systematic Sampling*

Pengambilan anggota sampel dari populasi diambil secara sistematis berdasarkan urutan anggota populasi yang telah diberi nomor urut.

b) *Quota Sampling*

Merupakan teknik pengambilan sampel dari suatu populasi yang mempunyai batas tertentu (kuota). Apabila sampel belum mencapai angka yang telah ditentukan, maka *sampling* tidak akan dianggap selesai.

c) *Incidental Sampling*

Teknik pengambilan sampel berdasarkan kebetulan (insiden). Yaitu siapapun yang bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel apabila orang itu kebetulan bertemu dengan peneliti dan kebetulan cocok dijadikan sebagai sumber data.

d) *Sampling Jenuh*

Teknik pengambilan sampel yang dapat ditambahkan jumlahnya, namun tidak akan ada perubahan ataupun mempengaruhi informasi yang telah diperoleh.

e) *Snowball Sampling*

Pengambilan sampel yang awalnya jumlahnya kecil kemudian membesar, sehingga melibatkan lebih banyak sampel.

b. Observasi

Menurut Sugiyono (2019), Observasi merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengamati secara langsung peristiwa atau fenomena yang menjadi fokus penelitian. Dapat disimpulkan bahwa observasi merupakan pengamatan suatu fenomena, tidak hanya sebatas orang, tetapi juga dapat berupa obyek alam atau peristiwa sosial. Observasi kemudian dibagi menjadi dua apabila dilihat dari pelaksanaannya, yaitu:

### 1. *Participant Observation*

Jenis observasi yang dilakukan dimana peneliti secara langsung terlibat dalam kegiatan sehari-hari dari lingkungan yang sedang diamati

### 2. *Non Participant Observation*

Jenis observasi ini tidak melibatkan peneliti secara langsung dan hanya sebatas mengamati saja. Peneliti dapat mencatat, menganalisis, dan membuat kesimpulan tanpa harus terlibat secara langsung.

Selain itu, berdasarkan segi instrumentasi yang digunakan, observasi dibagi menjadi observasi terstruktur dan observasi tidak berstruktur.

#### 1. Observasi Terstruktur

Merupakan observasi yang telah dirancang sedemikian rupa secara mendetail dan sistematis. Hal ini mencakup objek apa yang diamati, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana lokasi yang akan diamati

#### 2. Observasi Tidak Terstruktur

Metode observasi ini tidak dipersiapkan secara sistematis tentang objek apa yang ingin diobservasikan. Dimana penulis tidak terpaku pada satu hal, tetapi berbagai hal lainnya.

Menurut Hair *et al.* (2014). sebaiknya ukuran sampel harus 100 atau lebih besar. Sebagai aturan umum, jumlah sampel minimum setidaknya lima kali lebih banyak dari jumlah item pertanyaan yang akan di analisis, dan ukuran sampel akan lebih diterima apabila memiliki rasio 5:1. Dalam penelitian ini terdapat 44 item pertanyaan, maka ukuran sampel yang dibutuhkan minimal

sejumlah  $44 \times 5 = 220$  sampel.

Studi kelayakan bisnis ini akan menggunakan metode *non-probability sampling* dan menggunakan teknik *convenience sampling*. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang akan diisi oleh responden untuk dijawab (Sugiyono, 2018).

Kuesioner akan dilakukan melalui *google form* dengan menggunakan skala pengukuran berupa skala Likert. Kuesioner dibagi menjadi dua bagian, yakni Bagian A yang berisikan Demografi Responden dan STP (Segmenting, Targeting, dan Positioning), dan Bagian B yang berisi Baur Pemasaran yang terdiri dari 8P (*Product, Price, Promotion, Place, People, Packaging, Programming, dan Partnership*), sesuai dengan teori (Morrison, 2022). Skala Likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, serta persepsi responden terhadap suatu fenomena sosial. Penelitian ini menggunakan sejumlah skor 1-6 yang menunjukkan setuju atau tidak setuju terhadap pernyataan tersebut.

Kuesioner disebar ke masyarakat umum secara *online* dengan menggunakan *Google form*. Target dari kuesioner adalah masyarakat umum dengan rentang usia dibawah 15 tahun hingga 40 tahun dan populasi masyarakat tinggal di daerah Jabodetabek. Metode pengumpulan data ini memberikan kesempatan untuk mengumpulkan banyak data dalam waktu yang cukup singkat dan tidak memakan biaya yang besar. Selain itu, adanya kegiatan observasi selama periode penelitian ke berbagai taman rekreasi *indoor* di Jabodetabek untuk meninjau secara cermat kegiatan operasional serta fasilitas yang diperoleh pengunjung

taman rekreasi *indoor*.

## 2. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2018), data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, dapat diperoleh melalui orang lain ataupun dokumen. Data sekunder umumnya digunakan untuk pendukung data primer. Dapat diperoleh melalui bahan Pustaka, literatur, penelitian terdahulu, buku, dan lain sebagainya. Dalam studi kelayakan bisnis, penulis akan memperoleh data sekunder melalui buku, artikel, dan melalui *website* yang dapat dipercaya seperti Badan Pusat Statistik (BPS) dan Kementerian Pariwisata Ekonomi Kreatif, jurnal ilmiah, dan sumber pendukung lainnya.

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

#### 1. Pengertian Pariwisata

Industri Pariwisata merupakan salah satu sektor penggerak pertumbuhan ekonomi suatu negara dan berdampak pada ekonomi global (Anggraini & Lupita, 2021). Sektor Pariwisata sudah ada sejak zaman prasejarah dimana masyarakat melakukan kegiatan *nomaden* yaitu berpindah tempat ke tempat lain untuk mencari tempat tinggal yang nyaman untuk mereka. Semakin berkembangnya zaman, kegiatan ini menjadi perilaku yang manusiawi, yaitu untuk mencari kesenangan dan mengenal sesuatu yang baru diluar kesehariannya. Dimana dulunya berwisata hanya dibuat sebatas untuk “menghamburkan uang”, kini berubah menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas hidup dan memenuhi fungsi pendidikan, berupa pembelajaran hal yang baru atau untuk meneliti (Ardika, 2018).

Menurut Cooper (2016), mengemukakan bahwa terdapat empat komponen yang harus dimiliki oleh suatu objek wisata, yaitu: *attraction, amenities, accessibility, dan ancillary services*.

a. *Attractions*

Merupakan produk utama sebuah destinasi. Komponen yang secara signifikan menarik wisatawan untuk datang ke suatu destinasi. Atraksi terbagi menjadi dua bagian, yaitu: atraksi alami dan atraksi buatan.

b. *Amenities*

Merupakan fasilitas sarana dan prasarana pendukung selama wisatawan berada di suatu destinasi wisata. Meliputi kebutuhan akomodasi, restoran, Gedung pertunjukan, dan tempat hiburan lainnya.

c. *Accessibility*

Merupakan sarana atau infrastruktur untuk memberikan kemudahan kepada wisatawan. *Accessability* dapat berupa transportasi di sekitar destinasi wisata ataupun akses jalan menuju ke suatu atraksi wisata.

d. *Ancillary Services*

Merupakan layanan lainnya yang disediakan oleh organisasi pariwisata setempat yang dapat digunakan oleh wisatawan yang dapat memberikan rasa aman dan perlindungan. Pelayanan tambahan ini umumnya mencakup keberadaan dari berbagai organisasi yang memfasilitasi, mendorong, dan memasarkan destinasi wisata. Umumnya *ancillary services* ini dibuat oleh dinas pariwisata, komunitas pendukung sektor pariwisata, asosiasi kepariwisataan, biro perjalanan wisata, dan *stakeholder* lainnya yang berperan dalam kepariwisataan.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan, usaha pariwisata meliputi: daya tarik wisata; kawasan pariwisata; jasa transportasi wisata; jasa perjalanan wisata; jasa makanan dan minuman; penyediaan akomodasi; penyelenggaraan kegiatan hiburan dan rekreasi; penyelenggaraan pertemuan, perjalanan insentif, konferensi, dan pameran; jasa informasi pariwisata; jasa konsultan pariwisata; jasa pramuwisata; wisata tirta; dan spa.

Menurut Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 52 Tahun 2012 Tentang Sertifikasi Kompetensi Dan Sertifikasi Usaha Di Bidang Pariwisata, ketiga belas usaha pariwisata yang telah disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 dibagi lagi menjadi beberapa subjenis usaha. Bidang usaha penyelenggaraan kegiatan hiburan dan rekreasi meliputi berbagai jenis usaha, yaitu:

- 1) Gelanggang olahraga, yang meliputi subjenis usaha:
  - a) Lapangan golf;
  - b) Rumah bilyar;
  - c) Gelanggang renang;
  - d) Lapangan tenis;
  - e) Gelanggang bowling; dan
  - f) Subjenis usaha lainnya dari jenis usaha gelanggang olahraga yang ditetapkan oleh Bupati, Walikota, dan/atau Gubernur.
- 2) Gelanggang seni, yang meliputi subjenis usaha:
  - a) Sanggar seni;
  - b) Galeri seni;
  - c) Gedung pertunjukan seni; dan

- d) Subjenis usaha lainnya dari jenis usaha gelanggang seni yang ditetapkan oleh Bupati, Walikota, dan/atau Gubernur.
- 3) Arena permainan, yang meliputi subjenis usaha:
  - a) Arena permainan; dan
  - b) Subjenis usaha lainnya dari jenis usaha arena permainan yang ditetapkan oleh Bupati, Walikota, dan/atau Gubernur.
- 4) Hiburan malam, yang meliputi subjenis usaha:
  - a) Klub malam;
  - b) Diskotek;
  - c) Pub; dan
  - d) Subjenis usaha lainnya dari jenis usaha hiburan malam yang ditetapkan oleh Bupati, Walikota, dan/atau Gubernur.
- 5) Panti pijat, yang meliputi subjenis usaha:
  - a) Panti pijat;
  - b) Subjenis usaha lainnya dari jenis usaha panti pijat yang ditetapkan oleh Bupati, Walikota, dan/atau Gubernur.
- 6) Taman rekreasi, yang meliputi subjenis usaha:
  - a) Taman rekreasi;
  - b) Taman bertema;
  - c) Subjenis usaha lainnya dari jenis usaha taman rekreasi yang ditetapkan oleh Bupati, Walikota, dan/atau Gubernur
- 7) Karaoke, yang meliputi subjenis usaha karaoke.
- 8) Jasa impresariat/promotor, yang meliputi subjenis usaha impresariat/promotor.

## 2. Pengertian Daya Tarik Wisata

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata, daya tarik wisata adalah 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.

Menurut Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 50 Tahun 2011 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010-2025, daya tarik wisata dibagi menjadi tiga jenis yaitu meliputi:

a. Daya tarik wisata alam

Merupakan daya tarik wisata yang berupa keanekaragaman dan keunikan lingkungan alam. Daya Tarik Wisata Alam dapat dijabarkan, meliputi:

- 1) Daya tarik wisata alam berbasis potensi keanekaragaman dan keunikan lingkungan di wilayah perairan laut, berupa:
  - a) Bentang pesisir pantai.
  - b) Bentang laut, baik perairan di sekitar pesisir pantai maupun lepas pantai yang menjangkau jarak tertentu yang memiliki potensi Bahari.
  - c) Kolam air dan dasar laut.
- 2) Daya tarik wisata alam yang berbasis potensi keanekaragaman dan keunikan lingkungan alam di wilayah daratan, yang berupa antara lain:
  - a) Pegunungan dan hutan alam/taman nasional/taman wisata alam/taman hutan raya.
  - b) Perairan sungai dan danau.
  - c) Perkebunan.
  - d) Pertanian.
  - e) Bentang alam khusus, seperti gua, karst, padang pasir, dan sejenisnya.

b. Daya tarik wisata budaya

Daya tarik wisata berupa hasil olah cipta, rasa dan karsa manusia sebagai makhluk budaya. Daya tarik wisata budaya dapat dijabarkan meliputi:

- 1) Daya tarik wisata yang bersifat berwujud (*tangible*), meliputi:
  - a) Cagar budaya yang meliputi benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, struktur cagar budaya, situs cagar budaya, dan kawasan cagar budaya.
  - b) Perkampungan tradisional dengan adat dan tradisi budaya masyarakat yang khas.
  - c) Museum.

- 2) Daya tarik wisata yang bersifat tidak berwujud (*intangible*), meliputi:

- a) Kehidupan adat istiadat masyarakat dan aktivitas budaya masyarakat yang khas di suatu daerah/tempat.
- b) Kesenian.

- c. Daya tarik wisata hasil buatan manusia

Merupakan daya tarik wisata khusus yang merupakan hasil kreasi artifisial (*artificially created*) dan kegiatan-kegiatan manusia lainnya diluar ranah wisata alam dan wisata budaya.

Daya Tarik Wisata hasil buatan manusia/khusus dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Fasilitas rekreasi dan hiburan/taman bertema, yaitu fasilitas yang berhubungan dengan motivasi untuk rekreasi, hiburan (*entertainment*) maupun penyaluran hobi.
- 2) Fasilitas peristirahatan terpadu (*integrated resort*), yaitu kawasan peristirahatan dengan komponen pendukungnya membentuk kawasan terpadu.
- 3) Fasilitas rekreasi dan olahraga.

### 3. Pengertian Rekreasi

Menurut Tribe (2020), rekreasi dibagi menjadi dua golongan, yaitu

*home-based recreation* yang mencakup rekreasi didalam rumah dan *recreation away from home* yang berupa kegiatan partisipasi diluar rumah. Sementara menurut Syarif (2019), rekreasi berasal dari Bahasa Inggris *recreation*, yang berarti ‘membuat ulang’, merupakan kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani seseorang, bermanfaat untuk memulihkan kondisi tubuh, pikiran, serta mengembalikan kesegaran. Rekreasi berupa aktivitas yang dapat dilakukan seseorang selain pekerjaan. Umumnya kegiatan ini dilakukan saat akhir pekan untuk melepas dan yang dilakukan adalah pariwisata, olahraga, permainan, dan hobi. Secara umum, rekreasi dibagi menjadi dua golongan, yaitu rekreasi di dalam ruangan (*indoor recreation*) dan rekreasi di luar ruangan (*outdoor recreation*).

#### 4. Taman Rekreasi

Taman Rekreasi merupakan tempat yang digunakan oleh masyarakat untuk melakukan aktifitas yang menghibur untuk menyegarkan pikiran mereka setelah menjalani rutinitas (Fahmy, 2013). Taman rekreasi kembali dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu: taman rekreasi alam, bangunan, dan buatan.

#### 5. Permainan Tradisional

Menurut Indrayani (2022), permainan tradisional merupakan permainan yang dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat dan sudah ada sejak zaman nenek moyang dan diturunkan secara turun-temurun. Permainan tradisional umumnya dimainkan dalam suatu gerakan fisik, nyanyian, dialog, tebak-tebakan, dan perhitungan. Setiap permainan berpegang teguh pada norma, adat istiadat, serta nilai kehidupan seperti: nilai kejujuran; sportivitas; kerja sama; kecerdasan dan ketangkasan; kepemimpinan; tenggang rasa; dan solidaritas.

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat, terutama bagi tumbuh kembanganak yaitu:

- a. Mengembangkan kreativitas anak
- b. Mengembangkan kecerdasan logika anak
- c. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak
- d. Dapat digunakan sebagai terapi untuk anak
- e. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak
- f. Mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal bagi anak
- g. Mengembangkan kecerdasan natural anak
- h. Mengembangkan kecerdasan musikan anak.

Pada dasarnya, permainan tradisional dibagi menjadi dua jenis, yaitu permainan tanpa peralatan pendukung dalam melakukan permainan, seperti petak umpet, gobak sodor, injit-injit semut, ABC lima dasar, ular naga, kucing-kucingan. Dan ada pula permainan dengan menggunakan alat bantu, seperti kelereng, lompat tali karet, congklak, bakiak, dan gasing.

#### 6. Konsep Kampong Dolan

Setelah meninjau konsep dari hal diatas, Kampong Dolan merupakan sebuah daya tarik wisata buatan manusia dimana para pengunjung dapat berekreasi, bernostalgia dengan bermain permainan tradisional, dan menambah pengetahuan mengenai permainan tradisional Indonesia. Para pengunjung dapat membeli tiket untuk bermain berbagai permainan dan menikmati seluruh fasilitas di dalam Kampong Dolan. Konsep yang diusung oleh Kampong Dolan bersifat tradisional, dengan banyaknya rumah-rumah dan pertokoan yang bisa dimasuki oleh pengunjung, serta para *staff* yang bertugas akan memandu dan ikut bermain bersama dengan pengunjung. *Staff* yang bertugas akan menggunakan pakaian tradisional ala pedesaan yang sedikit dimodifikasi untuk memberi ruang gerak kepada staff. Dengan konsep tradisional tersebut, para

pengunjung dapat merasakan sensasi seakan berada di pedesaan.

Tujuan pembuatan konsep tradisional di Kampoeng Dolan adalah untuk memperkenalkan permainan tradisional dan kehidupan pedesaan kepada generasi muda yang cenderung lebih memilih bermain *gadget* atau tidak betah tinggal di pedesaan terlalu lama karena memiliki kehidupan yang berbeda dengan perkotaan. Dengan adanya Kampoeng Dolan juga dapat memberikan simulasi kepada generasi muda seperti apakah kehidupan di pedesaan yang pastinya tidak kalah seru dengan kehidupan di perkotaan. Untuk remaja dan orang tua juga dapat menikmati Kampoeng Dolan dengan banyaknya permainan tradisional yang dapat dicoba sembari bernostalgia.

Pengunjung juga dapat bebas mengambil foto di Kampoeng Dolan karena akan ada banyak sekali spot foto *instagramable* dan *aesthetic* dengan konsep-konsep yang unik tapi tidak terlihat seperti ketinggalan jaman. Kampoeng Dolan juga akan menyediakan berbagai fasilitas pendukung, seperti toilet, mushola, dan *nursery room*. Selain ada juga *baby zone*, sehingga tidak hanya anak-anak berumur diatas 3 tahun hingga dewasa yang dapat menikmati, tetapi Kampoeng Dolan juga dapat dinikmati oleh bayi dengan permainan yang dapat menstimulasi tumbuh kembang bayi.

Permainan yang akan ditawarkan oleh Kampoeng Dolan sangat beragam, dimulai adanya permainan *gasing*, *congklak*, *gundu*, *ketapel*, *bola bekel*, *mobil- mobilan dari kayu*, *kapal klotok*, dan lain sebagainya. Selain itu, akan dilakukan *show* di waktu tertentu, yaitu adanya petunjukan permainan yang akan melibatkan para pengunjung serta memberikan edukasi tentang permainan tersebut, contohnya permainan *petak umpet*, *bakiak*, *benteng*, dan lainnya. Beberapa permainan yang disebutkan tidak terkena

perubahan karena permainan tersebut sangat terkenal di Indonesia.

Dengan adanya Kampong Dolan, akan dapat menarik banyak orang yang lebih mengenal dan mengapresiasi permainan tradisional Indonesia, terutama bagi anak-anak dimana setelah mereka bermain permainan tradisional di Kampong Dolan, pengunjung akan memainkan permainan itu lagi di sekitar rumahnya atau sekolah bersama dengan teman-temannya ketika ada waktu luang. Selain itu, Kampong Dolan juga dapat menarik wisatawan mancanegara yang datang untuk mengisi waktu luang dan mengenal kebudayaan Indonesia dengan konsep dan arsitektur yang unik.

