

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu industri terbesar dan tercepat di dunia. Banyak negara menjadikan pariwisata sebagai mesin untuk pembangunan melalui penerimaan devisa dan penciptaan lapangan kerja langsung dan tidak langsung.

Menurut Kementerian Pariwisata RI (2016) Pariwisata menyumbangkan 10% PDB nasional dengan nominal tertinggi di ASEAN, peringkat ke empat penyumbang devisa nasional sebesar 9,3% dibandingkan industri lainnya dan penyumbang 9,8 juta lapangan pekerjaan, atau sebesar 8,4% secara nasional dan menempati urutan ke-4 dari seluruh sektor industri.

Menurut Luthfi (2013) perkembangan pariwisata tidak luput dari peran serta masyarakat, pemerintah dan wisatawan . Daerah yang dibangun tempat wisata secara tidak langsung masyarakat akan mengalami dampak pertumbuhan ekonomi dengan terlibat dalam kegiatan wisata seperti sebagai penunjuk jalan (*guide*) dan menyediakan barang cenderamata.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pariwisata merupakan salah satu sektor industri yang menyumbang nilai devisa dengan bantuan masyarakat, pemerintah dan wisatawan itu sendiri. Kedatangan dan kepulangan wisatawan melibatkan perusahaan pemerintah dan swasta dalam penyediaan tempat penginapan, hiburan dan tempat makan minum. Hal ini menjadikan pariwisata menjadi hal yang penting di kalangan masyarakat Indonesia.

Perkembangan pariwisata di Indonesia kini sangat pesat dilihat dari kontribusinya terhadap perekonomian Indonesia ditambah dengan meningkatnya jumlah wisatawan setiap tahunnya dengan masing-masing alasan dan daerah tujuan wisata yang berbeda di Indonesia yang menarik.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (2016) jumlah kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia pada Desember 2014 mencapai 915,3 ribu kunjungan atau naik 6,35 persen dibandingkan jumlah kunjungan wisatawan mancanegara Desember 2013 yang tercatat sebanyak

860,7 ribu kunjungan. Demikian pula jika dibandingkan dengan November 2014, jumlah kunjungan wisman Desember 2014 naik sebesar 19,74 persen.

Peningkatan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Indonesia didasari dari berbagai faktor yang dapat mempengaruhi seseorang untuk mengadakan perjalanan. Kebanyakan orang mengadakan perjalanan atau berwisata dengan tujuan untuk bersenang-senang seperti tujuan wisatawan pada umumnya.

Menurut Wahab dalam Pertiwi (2011:10) menyatakan bahwa ada puluhan yang melatar belakangi kepergian seorang wisatawan yaitu untuk bisnis, menghadiri konvensi, alasan-alasan keagamaan, kesehatan, olahraga, hobi, budaya, pendidikan, dan kesenangan yang meliputi berlibur, rileks, perubahan lingkungan dan udara.

Wisatawan melakukan perjalanan dengan berbagai macam alasan salah satunya untuk wisata olahraga. Wisata olahraga sekarang sedang sangat berkembang dilihat dari banyaknya *event-event* olahraga yang diselenggarakan diberbagai belahan dunia. Selain itu, wisata olahraga juga memberikan dampak positif bagi suatu negara dan berperan pada kegiatan ekonomi sehingga mulai menjamur di negara-negara maju dan berkembang. Pariwisata olahraga sudah sangat menjamur dikarenakan pariwisata dan olahraga sama-sama memiliki tujuan untuk merasakan kesenangan, pariwisata olahraga mampu menunjukan potensinya sebagai sesuatu yang menarik sehingga dapat menciptakan sebuah atraksi wisata yang dapat menjadikan *multicultural tourism*.

Menurut *Ministry of Jobs, Tourism and Innovation* dalam Castyana (2013:3) yang menyatakan bahwa adanya ketertarikan dan partisipasi wisatawan dalam perkembangan olahraga di industri pariwisata, keinginan orang untuk melakukan perjalanan, bersaing atau untuk melihat pertandingan olahraga menjadi alasan pariwisata olahraga telah menjamur dan sangat diminati.

Perkembangan wisata olahraga sudah lama di minati di Indonesia karena banyaknya aktivitas olahraga yang dapat dilakukan oleh wisatawan untuk bersenang-senang seperti berselancar, sepak bola, *volly ball* dan lain sebagainya. Hal ini didukung dengan pernyataan berikut:

Menurut Irdanasaputra (2011) Pariwisata olahraga di Indonesia mulai diminati pada tahun 1970 yang didasari oleh wisatawan yang berselancar dan menemukan banyak ombak di pulau Bali dan membuat mereka tertarik untuk melakukan olahraga selancar tiap kali melihat ombak di pantai dan juga diselenggarakannya pertandingan olahraga internasional yaitu *event Asean Games* di Jakarta. Sejak tahun 1980 di Indonesia setiap tanggal 25-30 Juli menyelenggarakan perlombaan *Darwin-Ambon International Yacht*. Kegiatan ini menjadi awal berkembangnya wisata olahraga di Indonesia.

Perlombaan *Darwin-Ambon International Yacht* menjadi awal perkembangan wisata olahraga di Indonesia yang sekarang sangat diminati oleh wisatawan. Hal ini didukung dengan peran pemerintah yang menjadikan wisata olahraga menjadi salah satu wisata prioritas di Indonesia terbukti dengan adanya peraturan pemerintah sebagai berikut:

Berdasarkan peraturan pemerintah No. 50 tahun 2011 tentang rencana induk pembangunan kepariwisataan nasional tahun 2010-2025 menyatakan bahwa untuk pengembangan destinasi prioritas pariwisata salah satunya adalah dengan pengembangan atraksi wisata yaitu daya tarik wisata alam, daya tarik wisata budaya dan daya tarik wisata buatan. Daya tarik wisata hasil buatan manusia terdiri dari tiga jenis wisata yaitu wisata *mice*, wisata olahraga dan wisata kawasan terintegrasi.

Menurut Kemenpar RI (2016) ruang lingkup wisata olahraga dan portopolio nya yaitu wisata olahraga aktif (40%), wisata olahraga pasif (55%) dan wisata olahraga nostalgia (5%). Salah satu objek wisata olahraga nostalgia atau wisata untuk mengunjungi destinasi legendaris yang berhubungan dengan olahraga yaitu Jakabaring *Sportcity* yang terdapat di kota Palembang.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 50 tahun 2010-2015 yang diolah Dinas Pariwisata kota Palembang (2016) destinasi wisata di kota Palembang terdiri dari destinasi wisata alam yaitu Pulau Kemarau, Sungai Musi dan Punti Kayu, destinasi wisata sejarah Benteng Kuto Besak, Jembatan Ampera, Bukit Siguntang dan lain-lain serta destinasi wisata hasil buatan manusia yaitu Jakabaring *Sportcity*, OPI Water Fun, Masjid Cheng Ho dan lain-lain.

Berdasarkan peraturan pemerintah tersebut, Jakabaring *Sportcity* merupakan salah satu destinasi wisata hasil buatan manusia yang memiliki portopolio 5% dalam proses pengembangannya. Jakabaring *Sportcity*

dibangun oleh pemerintah Provinsi Sumsel untuk menyambut pergelaran kompetisi olahraga yaitu PON XVI 2004. Pemerintah kota Palembang membutuhkan stadion sebagai tempat pelaksanaan acara olahraga nusantara tersebut dan dipilihlah kawasan Jakabaring yang sekarang dikenal dengan *Jakabaring Sportcity*.

Jakabaring Sportcity mempunyai fasilitas olahraga megah lainnya yaitu stadion lapangan tenis bukit asam, stadion atletik, stadion akuatik, gedung gor ranau (*badminton*), gedung gor dempo (senam), arena *baseball* dan *softball*, stadion menembak, arena ski air, arena voli pantai, arena panjat dinding, arena sepatu roda dan arena *petanque*. Venue yang dibangun oleh pemerintah ditujukan untuk sebuah *event* megah yang saat itu menghebohkan masyarakat Palembang yaitu SEA GAMES 2011. Pelaksanaan SEA Games 2011 menjadi awal terkenalnya *Jakabaring Sportcity* di masyarakat Indonesia ditambah dengan berbagai event lainnya yang membuat *Jakabaring Sportcity* semakin berkembang.

Indonesia's *Official Tourism Website* dalam Lupikawaty (2013) menyatakan bahwa selain SEA Games 2011, banyak event lain yang dditambah dengan *mega sports events* lainnya yaitu 3rd *Islamic Solidarity Games* Tahun 2013, 17th *ASEAN University Games* tahun 2014 bahkan pada tahun 2018 nanti Palembang juga akan menjadi tuan rumah untuk acara *ASIAN GAMES*.

Fasilitas yang sudah ada dibuat khusus untuk menyelenggarakan SEA Games XXVI tahun 2011 tadi. Setelah *event* terlaksana, *venue-venue* di *Jakabaring Sportcity* tidak digunakan untuk umum hanya atlet yang boleh menggunakan *venue* untuk berlatih sehari-hari. Akan tetapi, pengunjung tetap bisa masuk ke sekitar *venue* lewat gerbang utama. Pengunjung dapat bersantai menikmati keindahan *venue* dan melakukan kegiatan olahraga kecil seperti *jogging*, bersepeda dan lain-lain.

Jakabaring Sportcity kini menjadi salah satu destinasi wisata olahraga di kota Palembang yang terus dikelola dan dikembangkan oleh pemerintah untuk mempertahankan daya tarik wisata olahraga yang ada. Akan tetapi, dalam portopolio pengembangan daya tarik wisata olahraga yang dimiliki

oleh Kementerian Parawisata RI, Jakabaring *Sportcity* memiliki nilai 5% yang merupakan angka terkecil diantara pengembangan objek wisata lainnya. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis terhadap JSC untuk mengetahui bagaimana kekuatan kelemahan (lingkungan internal) dan peluang ancaman (lingkungan eksternal) JSC untuk mengetahui posisi JSC dalam pengembangan yang dilakukan oleh pemerintah serta strategi yang tepat untuk pengembangan JSC yang lebih baik, untuk itu penulis menggunakan pendekatan analisis SWOT.

Menurut Salim (2010) menyatakan bahwa proses Perumusan strategi dapat menggunakan Analisis SWOT (*SWOT analysis*) yakni mencakup upaya-upaya untuk mengenali kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang dihadapi oleh suatu objek wisata.

Analisis SWOT akan membantu penulis dalam menemukan faktor *internal* dan faktor *eksternal* dalam pengembangan objek wisata olahraga Jakabaring *Sportcity* yang dilakukan oleh pemerintah Provinsi Sumatera Selatan yaitu Badan Pengelola Keuangan dan Aset Daerah Provinsi Sumatera Selatan dan Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan, namun diserahkan ke pihak ketiga yaitu PT SAI (*Smart Access Information*) sebagai pengelola parkir JSC dan PT Tangkas sebagai pengelolah keamanan di JSC.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Jakabaring *Sportcity* merupakan salah satu objek wisata hasil buatan manusia yang tergolong dalam wisata olahraga nostalgia dan memiliki proses pengembangan terkecil dibanding jenis wisata olahraga lain yaitu 5%. Oleh karena itu penulis ingin mengetahui faktor internal dan faktor eksternal yang ada di JSC karena JSC termasuk ke salah satu objek wisata olahraga yang memiliki nilai portopolio sangat kecil serta penulis ingin menemukan strategi alternatif untuk pengembangan JSC untuk kedepannya.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mengangkat wisata olahraga sebagai topik dalam skripsi ini dengan judul **“PENGEMBANGAN JAKABARING SPORTCITY SEBAGAI DESTINASI WISATA OLAHRAGA DI KOTA PALEMBANG BERBASIS ANALISIS SWOT”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah dalam penulisan ini adalah Bagaimana lingkungan internal dan eksternal pengembangan Jakabaring *Sportcity* sebagai destinasi wisata olahraga?

1.3. Ruang Lingkup Pembahasan

Agar pembahasan dalam penulisan skripsi ini tidak menyimpang dari permasalahan pokok yang akan dibahas, maka penulis membatasi pembahasan skripsi ini yaitu mengetahui faktor internal dan faktor eksternal menggunakan analisis SWOT berupa kekuatan , kelemahan, peluang dan ancaman Jakabaring *Sportcity* sebagai destinasi wisata olahraga di kota Palembang.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penulisan

1.4.1 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan Penulisan Skripsi yang penulis lakukan adalah untuk mengetahui faktor internal (kekuatan dan kelemahan) dan faktor eksternal (peluang dan ancaman) Jakabaring *Sportcity* dan strategi alternatif yang cocok untuk pengembangan Jakabaring *Sporcity*.

1.4.2. Manfaat Penulisan

Manfaat penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Bagi Penulis dapat mengetahui faktor internal (kekuatan kelemahan) dan faktor eksternal (peluang ancaman) pada pengembangan obyek wisata Jakabaring *Sporcity* yang dilakukan oleh pemerintah Provinsi Sumatera Selatan dan menemukan strategi alternatif lainnya.

2. Manfaat Praktisi

a. Bagi Pemerintah

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan strategi alternatif dalam meningkatkan pengembangan Jakabaring *Sportcity* Palembang.

b. Bagi Akademik

Manfaat akademis yang diharapkan adalah hasil penelitian dapat dijadikan rujukan bagi upaya pengembangan destinasi wisata dan berguna juga untuk menjadi referensi bagi mahasiswa yang melakukan kajian terhadap pengembangan destinasi wisata.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dimaksudkan untuk memberikan garis besar mengenai skripsi ini sehingga dapat menggambarkan hubungan antar bab ssssdimana masing-masing bab terdiri dari beberapa sub-sub secara keseluruhan. Adapun sistematika penulisan laporan ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan latar belakang penulisan judul, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penulisan, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan Skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, peneliti menguraikan teori yang akan dijadikan landasan dalam menganalisis masalah penelitian untuk memberikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menguraikan tentang sejarah pariwisata, pengertian pariwisata, pengertian wisata, jenis-jenis pariwisata, wisata olahraga, wisatawan, destinasi pariwisata, objek daya tarik wisata, pengembangan pariwisata, dan analisis SWOT.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan Pendekatan Penelitian, Lokasi Penelitian, Jenis dan Sumber Data, Teknik Analisis Data pada skripsi yang akan ditulis.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan menganalisis gambaran umum Jakabaring *Sportcity*, karakteristik responden, hasil analisis deskriptif dan analisis SWOT yang dijabarkan dalam bentuk matriks IFAS, EFAS matriks *Grand Strategy* dan Matriks SWOT untuk menentukan rumusan strategi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini penulis akan memberikan kesimpulan dan memberikan saran mengenai pembahasan yang telah dilakukan pada bab IV.

DAFTAR PUSKATA

LAMPIRAN