

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Artikel Ilmiah yang penulis susun berjudul “*PENGEMBANGAN DIGITALISASI GO! WET WATERPARK DI TENGAH PANDEMI COVID – 19 SEBAGAI WISATA EDUKASI ANDALAN DI TAMBUN, KABUPATEN BEKASI, JAWA BARAT*”. Penyusunan artikel ilmiah merupakan salah satu persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana Pariwisata dengan jurusan Pariwisata pada Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo (STIPRAM). Penyusunan artikel ilmiah penelitian ini juga memiliki tujuan agar mahasiswa dapat memahami, mengerti serta mengembangkan ilmu pengetahuan yang di dapat sehingga dapat diterapkan di dunia usaha khususnya dibidang pariwisata.

Menurut Suhendroyono (2016 : 45) menyatakan bahwa Dunia pariwisata mulai disadari sebagai peluang baru disekitar bisnis dan perdagangan industri pariwisata yang mempunyai potensi cukup besar bagi Negara Indonesia. Hal tersebut sangat dapat menunjang tingkat kesejahteraan hidup rakyat. Di era globalisasi saat ini sektor pariwisata akan menjadi pendorong utama perekonomian dunia dan menjadi industri yang mengglobal. Telah jelas bahwa sektor kepariwisataan memberikan kontribusi yang cukup besar.

Menurut Informa (2018 : 4), Pariwisata merupakan jenis industri baru yang dapat mempercepat pertumbuhan ekonomi, meningkatkan dan

menyediakan lapangan kerja, meningkatkan pendapatan, meningkatkan taraf hidup dan merangsang sektor produksi lainnya. Sebagai sektor yang kompleks, sektor pariwisata juga menyadari bahwa industri kerajinan dan klasik seperti cinderamata, akomodasi dan transportasi dipandang sebagai penunjang perekonomian negara.

Industri pariwisata Indonesia memiliki potensi besar dalam mendorong perkembangan ekonomi masyarakat dan meningkatkan devisa negara. Beragam lokasi tujuan wisata dengan sosio – budaya yang beragam masih berhubungan dengan masyarakat sekitar sehingga menarik wisatawan untuk berkunjung ke tempat wisata di Indonesia yang menyebabkan banyak yang mengelola perkembangan masing – masing objek wisata diberbagai daerah di Indonesia.

Dengan demikian untuk mendukung keberlangsungan pada bidang pariwisata dan komponen yang harus ada didalamnya yaitu objek wisata, daya tarik wisata, budaya masyarakat setempat, sarana dan prasarana yang memadai, tata kelola atau infrastruktur. Dalam penyusunan artikel ilmiah ini penulis memfokuskan pada pembahasan destinasi, wisata minat khusus, sejarah dan lain sebagainya yang dilakukan baik secara individu maupun secara kelompok.

Salah satu destinasi wisata yang terkenal di Indonesia yang terletak di kawasan Tambun Selatan, Bekasi, Jawa Barat yaitu *Go! Wet Waterpark*. *Go! Wet Waterpark* merupakan tempat wisata wahana air yang dilengkapi dengan banyak wahana, destinasi wisata ini cocok untuk berlibur mulai dari kalangan anak – anak, mahasiswa, orang dewasa hingga keluarga

karena destinasi wisata ini dapat dijadikan destinasi wisata edukasi, rekreasi serta penghilang rasa penat bersama keluarga dan menjadikan destinasi wahana air andalan warga Bekasi yang notabene berada di kawasan permukiman perkotaan dengan tingkat kepadatan penduduknya yang sangat banyak.

Penulis mengangkat destinasi wisata Go! Wet Waterpark dalam penelitian, penelitian ini berlokasi di Perumahan Grand Wisata di daerah Tambun Selatan. Untuk mempercepat akses dari DKI Jakarta ke Bekasi, tol Tambun KM21 menghubungkan DKI Jakarta dan Cikampek. Go! Wet Waterpark telah beroperasi sejak 9 Februari 2015 yang merupakan perusahaan properti dari Sinarmas land dengan ruang lingkup bisnis antara kawasan perumahan Grand Wisata dan jalan tol KM21. *Go! Wet Waterpark* dirancang oleh *Whitewater* yaitu konsultan taman rekreasi Internasional dari Kanada, destinasi ini dibangun di atas tanah seluas 7,5 hektar, dimana 5 hektar diantaranya didedikasikan untuk wahana seperti *Go! Fast*, *Go! Speed*, *Go! Sprint* dan *Go! Flash* dan terdapat tempat menarik lainnya seperti *Go! Fun*, *Go! Play*, *Go! Boomer*, *Go! Around* dan *Go! Spray* yang dirancang untuk anak – anak dan terdapat juga wahana ombak yang menggunakan pelampung atau pun ban seperti *Go! Wave*, *Go! Lazy*, *Go! Twist* dan *Go! Spin*.

Mulai dari tahun 2015 Sinarmas *Land* dengan PT Putra Tirta Wisata telah menjalin kerjasama untuk mengembangkan *Go! Wet Waterpark* menjadi destinasi wisata terbaik internasional, lalu pada bulan Januari 2020 *Go! Wet Waterpark* memutuskan hubungan kerjasama dengan PT

Putra Tirta Wisata lalu menjalin kerjasama kembali dengan Mahaka *Attraction* dan memiliki tema *ALL OUT* dengan tiga pilar utama yaitu *Entertainment*, *Sportainment*, dan *Edutainment* untuk memberikan pelayanan menyenangkan dan menghadirkan wahana baru yaitu wahana *Wet Theater 5D* dan berbagai macam kegiatan untuk mengadakan berbagai kegiatan dengan korporasi maupun individu yang bergerak dibidang industri kreatif.

Pada awal Februari 2020 muncul wabah pandemi *Covid - 19* kasus yang melanda dunia internasional termasuk masyarakat Indonesia. *Covid – 19* merupakan virus yang menyerang saluran pernafasan manusia dan dapat ditularkan melalui cairan yang dikeluarkan penderita melalui mata, hidung dan mulut. Pandemi *Covid – 19* virus ini sangat menular, oleh karena itu pemerintah menganjurkan agar setiap orang membatasi aktivitas fisik di luar rumah, agar sejtor pariwisata berpengaruh besar karena kebijakan ini akan menekan jumlah pengunjung.

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor terkena dampak dari pandemi karena diberlakukan larangan untuk tidak sering keluar rumah tidak dalam kondisi darurat dan agar berada di rumah. Setelah setahun lamanya berada di rumah, diberlakukan Era *New Normal* atau pasca pandemi dimana segala aktivitas berjalan seperti biasa hanya mentaati peraturan dari pemerintah seperti memakai masker, sering mencuci tangan dan sebagainya. Hal itu juga berdampak pada beberapa objek wisata mulai di buka satu persatu untuk wisatawan berkunjung kembali dan tetap mentaati peraturan kesehatan.

Selain itu muncul terobosan baru berupa berwisata aman ditengah pandemi yang bertujuan agar *cash flow* berputar di dalam negeri sendiri agar berjalan baik di tengah pandemic *Covid – 19* dan menerapkan wisata dan ekonomi digital. Inilah mengapa penulis tertarik pada penelitian *Go! Wet Waterpak* di masa *New Normal* digitalisasi pariwisata.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini disajikan untuk mengetahui bagaimana pengembangan digitalisasi serta bagaimana cara mengajarkan anak – anak melalui wahana yang tersedia agar menjadi anak pemberani dan tidak takut bermain air serta dapat membantu masyarakat untuk menunjang sektor perekonomian di tengah Pandemi *Covid – 19* dari industri pariwisata.

## **B. Rumusan Masalah**

Pariwisata di Indonesia memang cukup diminati oleh wisatawan lokal maupun wisatawan asing terlebih objek wisata yang berbasis seperti alam dan budaya. Akan tetapi banyak objek wisata yang kurang mendapatkan perhatian dari pemerintah dan masyarakat sekitar sehingga tidak menyadari potensi yang dimiliki objek wisata tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat merumuskan pertanyaan pokok penelitian sebagai berikut : :

1. Bagaimana cara mengembangkan wahana di *Go! Wet Waterpark* di Grand Wisata, Kecamatan Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat?

2. Bagaimana peran masyarakat dalam pengembangan potensi wahana di *Go! Wet Waterpark* di Grand Wisata, Kecamatan Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat ?
3. Bagaimana peran pengelola dalam melaksanakan *E – Tourism* pada era digitalisasi ini ?
4. Bagaimana upaya Pemerintah dalam menerapkan Wisata dan Ekonomi Digital pada *Go! Wet Waterpark* di tengah pandemic saat ini ?

### **C. Batasan Masalah**

Menjadikan penelitian tidak menyimpang dari tujuan penulis dan memungkinkan penulis untuk fokus pada judul penelitian sehingga menentukan batasan masalah. Oleh karena judul yang diambil mengenai “*Pengembangan Digitalisasi Go! Wet Waterpark Di Tengah Pandemi Covid – 19 Sebagai Wisata Edukasi Andalan Di Tambun, Kabupaten Bekasi Jawa Barat*” maka penulis memberikan batasan masalah kepada peran masyarakat sekitar untuk mengembangkan digitalisasi objek wisata *Go! Wet Waterpark* dalam pandemi *Covid – 19* seperti saat ini.

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mampu mengetahui perbedaan, potensi dan wahana yang dipromosikan..

2. Untuk dapat mengetahui strategi digitalisasi yang digunakan untuk mengembangkan *Go! Wet Waterpark*
3. Untuk dapat mengetahui sejauh mana peran masyarakat, pemerintah dan pelaku pariwisata dalam mempromosikan *Go! Wet Waterpark*.
4. Mengetahui bagaimana cara menerapkan *E – Tourism* Di Tengah Pandemi *Covid – 19*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada aspek – aspek sebagai berikut :

1. Bagi Penulis :
  - a. Penulis mendapatkan kesempatan dalam menerapkan teori selama perkuliahan berlangsung dalam penulisan artikel ilmiah ini.
  - b. Dapat mengetahui upaya masyarakat, pelaku pariwisata dan pemerintah daerah dalam mengembangkan *Go! Wet Waterpark* Tambun Selatan.
  - c. Sebagai *standard* kualifikasi Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta (STIPRAM) untuk menyelesaikan perkuliahan pada program S1 Pariwisata. .
  - d. Penulis dapat memberikan informasi kepada wisatawan dan para pembaca yang secara tidak langsung ikut menginformasikan wisata ke khayalak luas.
  - e. Penulis dapat mempromosikan *Go! Wet Waterpark* kepada khalayak luas.

## 2. Bagi Akademis

- a. Dapat memberikan ilmu dan pengetahuan pariwisata khususnya mengenai potensi pengetahuan, perencanaan, pengembangan dan perencanaan pengelolaan wisata *Go! Wet Waterpark*.
- b. Memperkenalkan serta mengetahui berbagai atraksi yang ada di dalam *Go! Wet Waterpark* di Tambun Selatan.
- c. Dapat mengajarkan bagaimana menerapkan *E-Tourism* dalam setiap destinasi agar memudahkan wisatawan.
- d. Diharapkan dapat memberikan gambaran tentang penerapan *E-Tourism* di *Go! Wet Waterpark*.
- e. Untuk membantu membentuk karakter mahasiswa yang cerdas, berwawasan luas, profesional, dan mampu bekerja keras dalam upaya pengembangan pariwisata di Indonesia.

## 3. Bagi Masyarakat

Masyarakat lokal merupakan salah satu kunci industri pariwisata, karena masyarakat akan memberikan sebagian besar daya tarik dan menentukan kualitas produksi pariwisata.

- a. Dapat meningkatkan pendapatan masyarakat sekitar dengan adanya *Go! Wet Waterpark* ini.
- b. Agar masyarakat sekitar dapat turut serta dalam mempromosikan Digitalisasi yang diterapkan di *Go! Wet Waterpark*.
- c. Agar dapat menambah wawasan kepada masyarakat cara menerapkan *E – Tourism* atau digitalisasi yang sudah digunakan oleh *Go! Wet Waterpark* Grand Wisata.



## **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Jenis penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian deskriptif dan kualitatif. Menurut Sugiyono (2017:8), Metode penelitian kualitatif sering disebut sebagai metode penelitian naturalistik karena penelitian dilakukan dalam kondisi alami (*natural environment*), disebut juga dengan metode *etnografi*. Penelitian dalam bidang antropologi budaya disebut metode kualitatif karena data yang dikumpulkan dan dianalisis lebih bersifat kualitatif. Penjelasan singkat dan logis tentang kegiatan ilmiah untuk memecahkan masalah tersebut melalui kegiatan penelitian., penelitian harus memiliki tujuan yang dapat dicapai setelah penelitian selesai dan deskripsi karya ilmiah luar biasa yang dapat berkontribusi dari hasil penelitian.

Dalam penulisan ini penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif karena penulis ingin mengetahui pengembangan digitalisasi dan wisata edukasi di tengah pandemi *Covid – 19* yang meliputi *E – Tourism*, Objek Wisata, dan Protokol Kesehatan. Sehingga pendekatan kualitatif digunakan untuk menghasilkan data deskriptif yang dapat menggambarkan secara terperinci.

## **G. Linieritas Penelitian**

Penelitian ini berhubungan linear dengan *Domestic Case Study* penulis yang berjudul “ **Di Balik Keramaian Kota Tua Sebagai Destinasi Bersejarah Di Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta**”, *Foreign case Study* yang berjudul “**Bola Universal Studio Menjadi Iconic Di Sentosa Island Singapura**”, dan Artikel Ilmiah penulis yang berjudul “**Pengembangan**

**Digitalisasi Go! Wet Waterpark Di Tengah Pandemi Covid – 19 Sebagai Wisata Edukasi Andalan Di Tambun, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat”**. Ketiga penelitian ini membahas tema yang sama yaitu destinasi dengan memperhatikan berbagai aspek yang terkait dalam pengelolaan wisata serta dampak – dampak yang dialami oleh sektor pariwisata tersebut.

## **H. Sistematika Penelitian**

### **BAB I PENDAHULUAN**

#### **1. Latar Belakang**

Sebuah uraian yang berisi tentang pernyataan singkat dan tepat yang diperoleh berdasarkan hasil analisis penelitian serta pembahasan yang berhubungan dengan masalah penelitian yang tidak diperkenankan mengulangi pembahasan yang sudah dibahas dibagian hasil dan pembahasan.

#### **2. Rumusan Masalah**

Pertanyaan kritis atau argumen yang fleksibel, ekstrak esensinya dari pernyataan umum dari masalah penelitian, seperti yang dijelaskan di latar belakang masalah. Rumusan masalah selalu berupa pernyataan yang dapat dimanipulasi dalam penelitian.

#### **3. Batasan Masalah**

Batasan masalah adalah membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas agar penelitian dapat lebih terarah, sehingga pembahasannya tidak terlalu luas kepada aspek – aspek yang jauh dari relevansi sehingga penelitian ini dapat fokus untuk melakukan.

#### 4. Tujuan Penelitian

Penelitian harus memiliki tujuan yang dapat dicapai setelah penelitian selesai.

#### 5. Manfaat Penelitian

Deskripsi karya ilmiah luar biasa yang dapat berkontribusi dari hasil penelitian.

### BAB II KAJIAN LITERATUR DAN KAJIAN TEORI

#### 1. Kajian Literatur

Langkah penting dalam penyusunan sebuah penelitian dengan membaca dari berbagai buku, jurnal, skripsi, tesis, disertasi, majalah ilmiah, sumber online yang berkaitan dengan topik penelitian dan masalah penelitian tentang masyarakat, daerah penelitian dan hasil jurnal sebelumnya yang pernah digunakan dan dihasilkan oleh orang lain.

#### 2. Kajian Teori

Segala macam bentuk informasi yang telah tertulis dan juga berbagai macam bentuk dari data yang dianggap maupun masalah yang ditemukan selama penelitian, untuk menjadi sebuah rujukan pada penentuan dari sebuah masalah yang telah maupun kerangka berfikir sekaligus menjadi sebuah acuan maupun landasan dalam sebuah penelitian.

### BAB III METODOLOGI DAN DATA

#### 1. Metodologi

Merupakan pedoman penulisan artikel ilmiah yang berisikan tentang pengertian – pengertian dasar penelitian, masalah penelitian, proses penelitian. Metodologi juga harus menjelaskan tentang langkah – langkah yang diambil untuk mencegahnya terjadi, masalah yang memang terjadi dan cara meminimalkan dampaknya. Metodologi juga merupakan tahapan dalam proses penelitian yang berperan penting dalam langkah pengumpulan data observasi, wawancara, kuisioner, survey yang dapat menghasilkan informasi dan menjawab pertanyaan – pertanyaan penelitian yang sudah dirumuskan.

## 2. Data

Merupakan catatan atau kumpulan fakta tau penjelasan untuk menjadi sebuah data tentang bagaimana data dianalisis, masalah metodologi, solusi dan pengaruhnya.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Sebuah uraian tentang pendapatan atau perolehan pada dari suatu kajian artikel ilmiah yang biasanya disajikan dalam bentuk grafik, tabel, diagram dan gambar harus disertai dengan teks agar dapat memandu perhatian pembaca ke hasil signifikan, dikarenakan teks membuat dengan menyederhanakan hasil, dan menunjukkan hasil yang paling penting.

## 2. Pembahasan

Sebuah uraian dari hasil penelitian yang diperoleh yang berisi tentang perolehan hasil dari suatu penelitian dalam suatu teks karya ilmiah yang bersifat obyektif maupun subyektif sebagai pertimbangan sebagai pertimbangan untuk dijadikan sebuah teori.

## BAB V PENUTUP

### 1. Simpulan

Berisis uraian pernyataan singkat dan akurat yang didasarkan pada hasil analisis dan pembahasan penelitian terkait dengan pertanyaan penelitian dan tidak memungkinkan pengulangan hasil dan pembahasan yang dibahas pada bagian pemhasan.

### 2. Saran

Sebuah uraian yang berisi tentang usulan, anjuran ataupun solusi terhadap suatu penelitian untuk keperluan mengembangkan kajian menjadi baik bersifat teoritis maupun numeric. Saran biasanya disapatkan dari hasil pemikiran dan digunakan dengan tujuan untuk menyempurnakan pengembangan supaya menjadi lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

Berisi uraian rangkaian daftar, termasuk sumber atau rujukan dari buku, jurnal, makalah, artikel, skripsi, tesis dan lain – lain untuk digunakan sebagai dasar penelitian dalam urutan abjad dan semua rujukan dalam daftar pustaka harus dikutip dalam laporan.

## LAMPIRAN

Sebuah uraian yang berisi tentang dokumen tambahan atau gambar pendukung yang disisipkan atau ditambahkan pada halaman utama artikel ilmiah.

#### **BIODATA MAHASISWA**

Sebuah uraian yang berisi tentang data diri atau data riwayat hidup singkat dan berisi sebuah informasi yang ditulis oleh penulis biodata tersebut.