

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Indonesia, sektor pariwisata memainkan peran penting sebagai salah satu sumber penerimaan devisa negara, selain itu juga dapat mendorong pertumbuhan ekonomi nasional, terutama dalam mengurangi jumlah pengangguran dan meningkatkan produktivitas negara karena dengan adanya pariwisata sektor lain juga turut hidup secara tidak langsung. Maka dari itu, dari waktu ke waktu sektor pariwisata di Indonesia terus dikembangkan selama potensi pemanfaatan yang ada masih dapat ditingkatkan.

Indonesia dikenal memiliki berbagai daya tarik wisata yang memikat wisatawan baik lokal maupun mancanegara, hal tersebut berkaitan dengan karakteristik Negara Indonesia yang merupakan negara kepulauan dengan beragam kekayaan alam, kebudayaan, suku, kuliner, bahasa daerah, dan masih banyak lagi. Tidak heran apabila banyak wisatawan mancanegara juga memilih untuk berwisata di Indonesia. Namun, pandemi COVID-19 telah memberikan dampak yang sangat besar bagi industri pariwisata dan ekonomi kreatif. Jumlah wisatawan yang memasuki Indonesia turun drastis, begitu pula dengan jumlah wisatawan lokal yang mengunjungi daya tarik wisata. Apalagi setelah diterapkannya PSBB, dimana diperlukan untuk menjaga jarak setidaknya satu meter antara orang-orang di area publik, menghindari dari kepadatan, menghindari perencanaan acara atau pertemuan publik untuk ibadah, menghindari pengadaan pertunjukan seni atau musik, atau terlibat dalam

kegiatan lain yang dapat menyebarkan virus corona, sehingga menyebabkan semua destinasi wisata di seluruh Indonesia terdampak pula. (Andin Rusmini, 2021)

Semarang merupakan ibu kota Provinsi Jawa Tengah yang dapat dibilang menawarkan pariwisata dengan paket lengkap. Sebagai kota metropolitan kelima di Indonesia dan salah satu kota paling maju di Pulau Jawa, wisatawan dapat menjelajahi berbagai jenis daya tarik wisata, mulai dari kuliner, historis, budaya, religi, hingga wisata rekreasi keluarga di kota ini. Terlebih lagi Kota Semarang dikenal dengan keharmonisan budaya Jawa bersama budaya Arab, China, dan Belanda menghasilkan suasana Kota Semarang terasa unik dan berbeda. Beberapa daya tarik wisata yang populer di Kota Semarang yaitu seperti Lawang Sewu, Kota Lama, Klenteng Sam Poo Kong, Pagoda Avalokitesvara, Masjid Agung Jawa Tengah, Gereja Blenduk, dan lain sebagainya. Jumlah wisatawan yang datang ke Kota Semarang pun terbilang cukup banyak.

Meskipun kebanyakan daya tarik wisata populer di Semarang merupakan daya tarik wisata yang bersangkutan dengan sejarah dan agama, Semarang juga memiliki daya tarik wisata rekreasi keluarga yang menyuguhkan wahana permainan yang cocok untuk bersenang-senang dan melepas penat. Apabila Jakarta memiliki Dufan sebagai *theme park outdoor* terbesar di Jakarta, Jawa Tengah memiliki Saloka sebagai *theme park outdoor* terbesar yang letaknya ada di Semarang.

Saloka *Theme Park* merupakan taman rekreasi tematik untuk wisata keluarga yang berlokasi di persimpangan antara Kota Semarang dengan Daerah

Istimewa Yogyakarta, Salatiga, dan Surakarta. Menawarkan berbagai jenis wahana bermain yang dapat menjadi tempat pelarian bagi keluarga dari aktivitas sehari-hari yang membuat penat. Meskipun Saloka *Theme Park* adalah taman rekreasi, namun tempat ini tetap menggunakan konsep kearifan lokal agar tetap memiliki khas Kota Semarang yang terkenal akan wisata budaya dan sejarahnya. Konsep kearifan lokal yang digunakan oleh Saloka *Theme Park* yaitu legenda Rawa Pening yang merupakan kawasan di dekat lokasi Saloka berada. Saloka berdiri di atas lahan seluas 12 Hektare, dengan 25 wahana yang terbagi dalam 5 zona permainan, yaitu Zona Pesisir, Zona Balalantar, Zona Kamayayi, Zona Ararya, dan Zona Segara Prada. Tidak hanya wahana permainan, terdapat pula pertunjukan Baru Klintihing. Lalu, terdapat pula restoran, café, dan foodtruck dengan berbagai hidangan untuk disantap yang dapat melengkapi kunjungan wisatawan. Seluruh wahana di Saloka dibangun dengan peralatan modern oleh tenaga ahli berpengalaman dan berlisensi internasional. Oleh karena itu, Saloka *Theme Park* berhasil mendapatkan atensi yang cukup besar dari masyarakat sehingga dapat dikatakan wisatawan yang berkunjung kesini pun banyak. Terlebih lagi, sejak 22 Juni 2019, Saloka *Theme Park* telah terdaftar sebagai member *International Association of Amusement Parks and Attractions* (IAAPA) dan Menteri Pariwisata yaitu Arief Yahya telah meresmikannya dan juga Gubernur Jawa Tengah yaitu Ganjar Pranowo.

Semenjak angka pasien positif COVID-19 melonjak dan diberlakukannya PSBB, menghasilkan berbagai dampak yang sangat besar bagi daya tarik wisata di Semarang, tidak tekecuali Saloka *Theme Park*.

Meskipun begitu, Saloka *Theme Park* harus mampu untuk tetap bertahan, terlebih karena daya tarik wisata ini sudah menjadi salah satu daya tarik wisata andalan bagi Kota Semarang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penulisan jurnal ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak pandemi COVID-19 terhadap Saloka *Theme Park*?
2. Bagaimana strategi pengelola Saloka *Theme Park* dalam mempertahankan kualitas wahana dan kepuasan pengunjung pada masa pandemi COVID-19?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang penulis buat yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dampak pandemi COVID-19 terhadap Saloka *Theme Park*
2. Menganalisa strategi pengelola Saloka *Theme Park* dalam mempertahankan kualitas wahana dan kepuasan pengunjung pada masa pandemi COVID-19

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Penulis

Memberikan pengetahuan tambahan bagi penulis serta dapat menjadi wadah bagi penulis untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah didapatkan penulis selama masa pendidikan.

2. Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam perkuliahan dan menjadi salah satu bahan literatur di Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarukmo.

3. Pemerintah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan saran bagi pemerintah.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian diatas, serta untuk memudahkan penulis dalam memusatkan pembahasan pada tujuan awal, maka penelitian ini berfokus kepada dampak pandemi COVID-19 terhadap industri pariwisata terutama di Saloka *Theme Park* dan upaya untuk tetap menarik wisatawan serta menjaga kepuasan wisatawan yang berkunjung pada saat pandemi berlangsung.

F. Liniteritas Penelitian

Fokus penulis dalam penelitian ini adalah pada tema Wisata Rekreasi. Judul yang penulis angkat dalam proposal penelitian artikel ilmiah ini adalah

“Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Saloka *Theme Park* Sebagai Daya Tarik Wisata Rekreasi Keluarga di Semarang”. Hal tersebut supaya pembahasan dalam penelitian ini linier dengan *Domestic Case Study* dan *Foreign Case Study* yang mana ketiganya memiliki spesifikasi *Destination*. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan dampak pandemi COVID-19 terhadap Saloka *Theme Park* dan cara Saloka *Theme Park* beradaptasi guna menghadapi dampak yang terjadi.

G. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Ruang Lingkup Penelitian
- F. Linieritas Penelitian
- G. Sistematika Tulisan

BAB II KAJIAN LITERATUR DAN KAJIAN TEORI

- A. Kajian Literatur
- B. Kajian Teori

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Metodologi
- B. Data