

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pariwisata merupakan salah satu upaya dalam perkembangan suatu negara. Berkembangnya pariwisata di suatu negara dapat memacu bahwa negara tersebut memiliki keunggulan tersendiri dengan cara mengenalkan dan menunjukkan ke dunia dari apa yang dimiliki oleh negara tersebut, termasuk menunjukkan keindahan alam, sejarah, budaya, keunikan, ciri khas, dan lain sebagainya untuk menarik perhatian dunia sehingga dapat dikunjungi. Masing-masing negara pasti memiliki keunggulan untuk dijadikan sebuah pariwisata dan ditunjukkan ke dunia, termasuk salah satunya Indonesia.

Pariwisata sebagai suatu fenomena kehidupan manusia yang tidak pernah sepi dari perdebatan analisis yang menuangkan gagasan yang sangat kritis dalam hal menjadi promosi yang baik untuk mendorong minat agar lebih banyak orang terlibat dalam pengembangan pariwisata di negeri ini. Pariwisata dinobatkan sebagai motor pembangunan karena diakui mampu memberikan sumbangan yang sangat signifikan bagi pertumbuhan ekonomi nasional.

Indonesia memiliki berbagai wilayah yang mempunyai berbagai macam tempat wisata yang sangat banyak dan meluas. Di setiap daerah kepulauan memiliki tempat wisata yang masing-masing mempunyai daya tarik wisata sendiri,

Semarang terletak antara 6 50' – 7 10' Lintang Selatan dangaris 109 35' – 110 50' Bujur Timur, dengan batas-batas sebelah Utara dengan Laut Jawa, sebelah Timur dengan Kabupaten Demak, sebelah Barat dengan Kabupaten Kendal, dan sebelah Selatan dengan Kabupaten Semarang. Suhu Udara berkisar antara 20-30 Celcius dan suhu rata-rata 27Celcius.

Kota Semarang memiliki Luas 373,70 km atau 37.366.836 Ha terdiri dari 16 kecamatan dan 117 kelurahan. Penduduknya sangat heterogen terdiri dari campuran beberapa etnis, Jawa, Cina, Arab dan Keturunan. Juga etnis lain dari beberapa daerah di Indonesia yang datang di Semarang untuk berusaha, menuntut ilmu maupun menetap selamanya di Semarang. Mayoritas penduduk memeluk agama Islam, kemudian berikutnya adalah Kristen, Katholik, Hindu dan Budha. Mata pencaharian penduduk beraneka ragam, terdiri dari pedagang, pegawai pemerintah, pekerjaan pabrik dan petani. Kendati warganya sangat heterogen, namun kehidupan sosial masyarakat Kota Semarang sangat damai. Toleransi kehidupan umat beragama sangat dijunjung tinggi. Inilah faktor yang sangat mendukung kondisi keamanan sehingga Semarang menjadi kota Indonesia yang sangat baik untuk pengembangan investasi dan bisnis. Sebagai kota Metropolitan dan ibukota propinsi Jawa Tengah, Semarang juga memiliki fasilitas yang sangat memadai. Disini terdapat fasilitas pelabuhan, fasilitas pendidikan, fasilitas kesehatan, fasilitas perbelanjaan, kawasan bisnis, dll.

Kota Semarang merupakan salah satu daerah yang memiliki daya tarik wisata buatan yang dapat dikunjungi. Objek wisata yang memiliki daya tarik di Semarang di antaranya adalah wisata buatan seperti : *Water Blaster* Semarang

Objek wisata *Water Blaster* merupakan wahana permainan air yang pertama kali berdiri di kota Semarang dibuat pada tahun 2008. Terletak di Jl. Bukit Candi Golf No.1, Jangli, Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah. Obyek wisata ini memiliki luas sekitar 4 hektar memiliki 13 jenis wahana permainan mulai dari luncuran sepanjang 230 meter dengan tinggi 23 meter, wahana permainan anak, kolam arus, dan *flying fox* dengan jarak 105 meter. Dan *Water Blaster* bisa mengakomodasi pesta ulang tahun, *gathering*, ataupun *prewedding*. Dan seiring perkembangan jaman di Semarang sekarang sudah mempunyai objek wisata yang sejenis dan tidak kalah menarik nya dengan *Water Blaster*.

Dengan berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis mengambil judul “ ***Strategi pengelolaan wisata water blaster guna meningkatkan kunjungan wisatawan di Semarang Jawa Tengah***”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan diatas oleh penulis, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana strategi obyek wisata Water Blaster guna meningkatkan kunjungan wisatawan ?

2. Bagaimana peran masyarakat dengan adanya obyek wisata *Water Blaster* ?

C. BATASAN MASALAH

Mengingat dalam menganalisa permasalahan mengenai strategi pengelolaan di tempat wisata tersebut penulis ingin mengetahui bagaimana peran pengelola agar wisata *Water Blaster* ini agar tetap bisa bersaing dengan tempat wisata lainnya. Minimal bisa mempertahankan pengunjung di water blaster.

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui seberapa banyak wisatawan yang berkunjung ke *Water Blaster*
2. Untuk mengetahui sudah sejauh mana tempat wisata tersebut melakukan pemasaran.
3. Untuk mengetahui kendala di objek wisata *Water Blaster*.

E. MANFAAT PENELITIAN

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Penulis
 - a. Menambah pengetahuan dan wawasan kepada penulis mengenai strategi pengelolaan yang dilakukan oleh pengelola tempat wisata

- b. Menambah pengalaman dalam hal pemasaran guna meningkatkan wisatawan atau cara mempertahankan pengunjung
- c. Sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan program S1 Hospitality di Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo.

2. Bagi STIPRAM

- a. Mampu memberikan pengetahuan mengenai strategi pemasaran sebagai referensi yang menambah khasanah pustaka ilmiah pariwisata, terutama bagi Mahasiswa.
- b. Untuk membentuk mahasiswa yang cerdas, professional dan mampu bekerja keras dalam mengelola dan mengembangkan pariwisata

3. Bagi Pengunjung

- a. Dapat memberikan pengalaman bagi pengunjung untuk menikmati seluruh fasilitas yang tersedia

4. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil dari penelitian penulis diharapkan bias menjadi referensi dalam perkuliahan, selain itu dapat menjadi bahan literature bagi perpustakaan STIPRAM