

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Gambaran Umum Objek Penelitian



Gambar 1. 1 Logo Taman Wisata Omah'e Opa Taman Donorojo

Omah'e Opa Waterpark Taman Donorojo merupakan salah satu tempat wisata sbesar 16 ha yang berlokasi di daerah Kabupaten Kendal, Jawa Tengah di Dusun Pakeman RT 003/RW 002. Walaupun namanya *waterpark*, tetapi taman wisata ini juga memiliki wahana rekreasi juga, seperti permainan anak, *video games*, wahana petualangan, dan sebagainya. Sebelum didirikannya Omah'e Waterpark, daerah tersebut merupakan daerah kosong yang berada pada gunung-gunung kecil dan bukit-bukit perkebunan dengan berbagai macam variasi tumbuh tumbuhan yang hidup disana. Adanya lahan yang cukup besar tersebut, membuat pendiri dari Omah'e Opa Waterpark, Arie Armanto memanfaatkannya untuk menjadikan lahan tersebut menjadi sebuah taman wisata atau tempat rekreasi keluarga. Adapun visi dan misinya adalah:

Visi:

Visi dari Omah'e Opa Waterpark ini adalah menjadi tempat pariwisata yang nyaman, aman, edukatif, dan kreatif. Juga untuk memfasilitasi warga sekitar untuk berekreasi.

Misi:

1. Mengelola berbagai jenis wahana, baik permainan air maupun permainan darat;

2. Selalu menerapkan 3S (Senyum, Sapa, Salam);
3. Menjaga keindahan alam dan pemberdayaan ekonomi masyarakat

Tujuan dibangunnya Taman Wisata Omah'e Opa Taman Donorojo ini untuk meningkatkan fasilitas di daerah Kabupaten Kendal dan juga mendukung konsep *smart tourism* yang dapat memperbaiki pelayanan publik dalam lingkup pariwisata serta meningkatkan kesejahteraan warga terutama di daerah Kabupaten Kendal.

1.2. Latar Belakang

Negara Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki wilayah yang cukup luas yang terbentang dari Sabang sampai Merauke. Indonesia memiliki sekitar 16.506 pulau dan total luas wilayah yang mencapai 1.916906 km² (Badan Pusat Statistik, 2019). Dengan total luas wilayah tersebut, maka diperlukan pembentukan daerah untuk meningkatkan pelayanan efektivitas pelayanan publik sehingga mempercepat terwujudnya kesejahteraan masyarakat sehingga dibentuklah Provinsi yang ada di Indonesia. Saat ini, yaitu tahun 2023, Indonesia memiliki 38 (tiga puluh delapan) Provinsi yang memiliki tugas, hak, kewajiban, dan tanggung jawab tertentu. Setiap Provinsi memiliki tanggung jawab yang sama yaitu membuat dan meningkatkan kesejahteraannya masyarakatnya. Untuk meningkatkan kesejahteraan rakyatnya maka pemerintah memiliki tanggung jawab tersebut, namun tidak semua tanggung jawab untuk memberikan kesejahteraan terhadap masyarakat di tiap provinsi diberikan kepada pemerintah saja tetapi masyarakat sekitar memiliki andil untuk ikut serta dalam membantu serta mendukung pemerataan kesejahteraan dalam provinsinya.

Salah satu provinsi di Indonesia yang telah turut serta dalam membangun serta meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya melalui program digitalisasi adalah Provinsi Jawa Tengah (Kominfo, 2021). Jawa Tengah atau yang sering disebut sebagai Jateng merupakan sebuah provinsi di Indonesia yang terletak di Pulau Jawa. Jawa tengah memiliki banyak sekali

kebudayaan serta tempat-tempat wisata yang memiliki daya tarik kepada wisatawan lokal maupun asing. Jawa Tengah sendiri memiliki 29 Kabupaten terdiri dari:

Tabel 1. 1 Daftar Kabupaten Jawa Tengah

| | | | |
|-----|--------------|-----|-------------|
| 1. | Banyumas | 16. | Magelang |
| 2. | Banjarnegara | 17. | Purbalingga |
| 3. | Boyolali | 18. | Purworejo |
| 4. | Blora | 19. | Pati |
| 5. | Batang | 20. | Pekalongan |
| 6. | Brebes | 21. | Pemalang |
| 7. | Cilacap | 22. | Rembang |
| 8. | Demak | 23. | Sukoharjo |
| 9. | Grobongan | 24. | Sragen |
| 10. | Jepara | 25. | Semarang |
| 11. | Karanganyar | 26. | Temanggung |
| 12. | Kebumen | 27. | Tegal |
| 13. | Klaten | 28. | Wonosobo |
| 14. | Kudus | 29. | Wonogiri |
| 15. | Kendal | | |

Sumber: id.wikipedia

Selain itu, terdapat pula 6 kota yang berada di Jawa Tengah antara lain Kota Magelang, Kota Pekalongan, Kota Salatiga, Kota Semarang, Kota Surakarta (Solo), dan Kota Tegal. Setiap daerah di Jawa Tengah memiliki kebudayaan serta tempat wisatanya masing-masing.

Dari 29 (dua puluh sembilan) kabupaten yang ada di Provinsi Jawa Tengah, salah satu Kabupaten yang memiliki tingkat kemajuan dalam segi turisnya adalah Kabupaten Kendal karena tercatat sudah ada 1.250.774 total turis yang datang (Badan pusat statistik, 2019). Kabupaten Kendal memiliki beraneka ragam tempat wisata dengan berbagai keunikan seni budaya, kuliner, dan kearifan lokal masyarakatnya, namun sejauh ini masih banyak masyarakat luar yang menganggap bahwa Kabupaten Kendal merupakan salah satu daerah yang masuk ke dalam Kota Semarang sebab lokasinya yang sangat dekat. Padahal berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Kendal Nomor 20 Tahun 2006 tentang Penetapan Hari Jadi Kabupaten Kendal dijelaskan bahwa Kabupaten Kendal merupakan Kabupaten tersendiri dan berbeda dengan Kabupaten Semarang sehingga kedua hal tersebut merupakan dua daerah yang berbeda yang perlu diketahui banyak orang.

Salah satu daya tarik yang belum banyak diketahui masyarakat khususnya masyarakat luar yaitu Tempat Wisata Omah'e Opa Taman Donorojo yang berlokasi di Dusun Pakeman RT 003/RW 002, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah. Taman wisata ini merupakan taman wisata yang memfasilitasi masyarakatnya untuk berekreasi dengan berbagai macam wahana seperti *waterpark*, kafe, taman bermain anak, ATV, wahana *flying fox*, *Virtual Reality games*, dan berbagai macam wahana lainnya. Pendiri dari Taman Wisata Omah'e Opa Waterpark adalah Arie Armanto dan rekan-rekannya yang memiliki tujuan agar Kabupaten Kendal memiliki tempat wisata yang dapat menarik banyak wisatawan untuk datang ke Kabupaten Kendal. Selain itu, tujuan didirikannya taman wisata ini juga agar menjadi salah satu destinasi wisata masyarakat lokal yang terjangkau. Dengan adanya langkah ini, maka memberikan ide besar berupa penciptaan tata kelola masyarakat terhadap kabupaten atau kotanya yang cenderung memberikan perubahan dari daerah

yang kecil menjadi besar dan dikenal banyak orang. Hal inilah yang disebut sebagai *smart city* atau tata kelola kota yang cerdas.

Penelitian mengenai *smart city* adalah pemanfaatan 3 aspek utama, yaitu berupa *government* (pemerintah), *business* (bisnis), dan *society* (masyarakat) (Devega, 2017). Kota pintar sendiri merupakan salah satu konsep pembahasan yang saat ini sedang berkembang dan diminati oleh banyak orang untuk dibahas. Pentingnya tempat wisata Omah'e Opa Waterpark untuk diteliti mengenai *smart tourism* sebagai bagian dari komponen *smart city* untuk memberikan penelitian kualitatif yang valid. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan memberikan informasi kepada peneliti-peneliti yang ingin melakukan penelitian terhadap daerah-daerah yang masih belum memiliki jangkauan teknologi yang layak. Dengan menggunakan konsep *smart tourism* terhadap objek penelitian yaitu tempat wisata Omah'e Opa Waterpark maka diharapkan juga memberikan informasi kepada masyarakat luas bahwa di Kabupaten Kendal, salah satu tempat wisata yang membantu meningkatkan pariwisata cerdas daerah Kabupaten Kendal.

Smart city adalah pendekatan yang sangat kompleks tetapi memiliki hasil yang tidak terlalu rumit. Hasil dari *smart city* adalah adanya kota yang peningkatannya terintegrasi, efisiensi dalam pengoperasian sebuah kota, penduduk dengan kualitas hidup yang baik, hematnya biaya dalam suatu penggunaan energi, pertumbuhan ekonomi yang kaya akan sumber daya, serta kegiatan kehidupan masyarakat yang ramah lingkungan (Cohen Boyd, 2013). Kementerian dalam negeri mendefinisikan *Smart City* sebagai konsep penataan kota secara terintegrasi dan diarahkan kepada pembangunan teknologi, yang bertujuan agar produktivitas masyarakat dapat terwadahi dan daya saing ekonomi suatu daerah juga menjadi efektif dan efisien (Kominfo, 2020).

Smart City memiliki komponen penting yang dibagi dalam cabang sub di bawahnya, seperti *smart economy* atau ekonomi cerdas, dalam suatu pembangunan kota atau negara, ekonomi memiliki peran yang sangat penting. *Smart economy* merupakan konsep di mana daya tahan masyarakat dapat diinovasikan terhadap meningkatnya keberlanjutan hidup di dalam

lingkungan yang pintar(*smart*) (Anttiroiko, Valkama & Bailey, 2014). Menurut Mattoni, Gugliermetti & Bisegna (2015) Dimensi ekonomi harus adanya integrasi manajemen yang optimal, kesediaan barang tertentu, aspek-aspek *smart economy* terbagi menjadi *Innovative spirit, Entrepreneurship, International Embeddedness, Productivity, Sustainability, Flexibility of Labour Market, Welfare, Economic Image & Trademarks, Ability to Transform*, dan *Tourism* (Indrawati, et al 2019). Salah satu variabel yang ada yaitu *tourism* atau pariwisata yang dapat mendorong *smart economy*, sehingga dimensi yang menjadi sasaran penulis adalah dimensi pariwisata cerdas atau *smart tourism*. Pariwisata cerdas atau *smart tourism* merupakan kata kunci baru yang diterapkan untuk menggambarkan peningkatan ketergantungan tujuan wisata, industri, dan wisatawan yang menjadi komponen utama (Gretzel, et al, 2015). Inovasi terhadap dimensi *smart tourism* yaitu target yang relevan dan inovasi yang ada pada era digitalisasi bisa berupa *video games* atau tempat wisata yang memiliki konsep digital. Seperti Taman Wisata Omah'e Opa Waterpark yang sudah memiliki salah satu wahana bermain berbasis *Virtual Reality (VR)* serta fasilitas baru lainnya. Sehingga untuk remaja dan anak-anak yang berkunjung sudah bisa menggunakan permainan dengan teknologi industri terbaru yang mana akan menambah pengetahuan dan pengalaman mereka mengenai teknologi yang ada.

Strategi Taman Wisata Omah'e Opa Waterpark menuju *smart city* melalui konsep *smart tourism* menjadi fokus permasalahan dalam penelitian ini. Pemecahan masalah tersebut dilakukan dengan menggunakan analisis *quadruplehelix*, yaitu analisis kecerdasan Wisata Omah'e Opa Waterpark melalui para ahli yang akan menjadi narasumber utama dari segi bisnis, akademis, pemerintahan, dan juga pengunjung atau *user*.

Taman Wisata Omah'e Opa Waterpark dalam kesiapannya menghadapi industri 4.0 menggunakan media teknologi modern seperti *virtual reality games* dan fasilitas terbaru lainnya dapat membuat Taman Wisata Omah'e Opa Waterpark menjadi suatu taman wisata yang cerdas, namun sampai saat ini

belum ada penelitian yang mengukur tingkat kecerdasan taman wisata tersebut sehingga tidak diketahui tingkat kecerdasannya.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- Dari segi bisnis berupa seberapa cerdas pariwisata Taman Wisata Omah'e Opa Waterpark
- Dari segi akademik belum adanya literatur yang membahas Taman Wisata Omah'e Opa sebagai pariwisata cerdas sehingga diperlukannya model dari pustaka-pustaka terdahulu.

1.4. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pertanyaan pada penelitian ini adalah:

1. Variabel apa yang dapat dipakai untuk mengukur *smart tourism* dari Omah'e Opa Waterpark
2. Indikator apa saja yang digunakan dalam mengukur kecerdasan pariwisata Omah'e Opa Waterpark
3. Seberapa besar tingkat kecerdasan pariwisata (*smart tourism*) Taman Wisata Omah'e Opa Waterpark?

1.5. Batasan Masalah

Batasan Masalah diharapkan agar adanya pembatasan terhadap penelitian, sehingga beberapa batasan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah:

1. Luas lingkup penelitian berfokus pada Taman Wisata Omah'e Opa Waterpark
2. Informasi yang didapatkan bersumber dari 4 jenis kepentingan, yaitu pemerintah, pelaku bisnis, akademik, serta pengunjung Omah'e Opa Waterpark

1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dibahas, adapun tujuan penelitian dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui variabel *smart tourism* yang diimplementasikan oleh Omah'e Opa Waterpark, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah
2. Untuk mengetahui indikator *smart tourism* Omah'e Opa Waterpark, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah
3. Untuk mengetahui indeks kecerdasan Taman Wisata Omah'e Opa Waterpark, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah.

1.7. Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah untuk menjadi referensi pada objek penelitian yaitu kecerdasan Omah'e Waterpark, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah agar dapat melakukan pembaharuan ide atau inovasi sehingga konsep *smart city* berupa *smart tourism* dapat dibangun dan berdampak pada jangka panjang. Penelitian ini juga dapat menjadi masukan pada pemerintahan khususnya pada Kabupaten Kendal agar bisa membantu Omah'e Waterpark, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah sebagai pelaku pembangunan konsep *smart city*.

1.8. Sistem Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan yang tertera pada penulisan ini berstujuan untuk memberikan arah atau gambaran sistematis. Gambaran umum sistematika penulisan yang terdiri dari 5 bab yang dibuat penulis terdiri dari:

A. BAB I PENDAHULUAN

Bab awal yang memberikan gambaran permasalahan yang ada di penulisan ini, tentunya berdasarkan keresahan penulis yang sudah dipelajari. Permasalahan-permasalahan tersebut terdiri dari gambaran umum objek penelitian yaitu Omah'e Opa Waterpark Taman Donorojo,

latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir.

B. BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LINGKUP PENELITIAN

Bab ini menampilkan penelitian sebelum yang berkaitan dengan topik utama penelitian ini. Pada bab ini dijelaskan juga mengenai subjek-subjek penelitian yang cocok dengan topik utama penulisan dan dapat dikaitkan dengan beberapa penelitian terdahulu yang bertujuan menguatkan topik utama pada penelitian ini yaitu Analisis Kecerdasan Tempat Wisata Omah'e Opa Waterpark, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah Menggunakan Smart Tourism Index.

C. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan metode apa saja yang akan digunakan, yaitu metode deskriptif kualitatif. Bab ini juga membahas sumber-sumber data, teknik pengumpulan data, dan cara analisis data yang ada.

D. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan terkait hasil penelitian serta pembahasannya yang sesuai dengan data yang sudah diolah. Rumusan masalah yang tertera dalam penelitian juga dibahas secara jelas dengan menggunakan metode-metode yang valid. Sehingga rumusan masalah dapat diatasi dan dijelaskan solusinya.

E. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dijelaskan rancangan akhir penelitian atau kesimpulan yang berisi hasil pengolahan data yang singkat dan dijelaskan secara singkat tapi efektif. Adapun saran pada bab ini yang bertujuan untuk penulis-penulis selanjutnya dan orang-orang yang berkaitan dengan penulisan ini sehingga penelitian ini dapat bermanfaat untuk pihak-pihak terkait di penulisan ini dan peneliti-peneliti berikutnya.