

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Konteks Penelitian

Olahraga adalah suatu bentuk kegiatan jasmani yang terdapat didalam permainan, perlombaan dan kegiatan intensif dalam rangka memperoleh relefansi kemenangan dan prestasi optimal, yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniyah dan rohaniyah seseorang. Olahraga juga sebagai proses pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan pancasila. Makna olahraga adalah gerak badan yang dilakukan oleh satu orang atau lebih yang merupakan regu atau rombongan. Olahraga diyakini sebagai upaya peningkatan kebugaran jasmani dan meningkatkan derajat kesehatan sehingga pengembangan olahraga tidak saja pada pencapaian secara prestasi tetapi olahraga juga harus dikembangkan dan ditingkatkan sebagai suatu gaya hidup seluruh lapisan masyarakat. Salah satunya melalui bidang olahraga rekreasi.

Menurut Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional Nomor 3 Tahun 2005 Pasal 17. Ruang lingkup olahraga dibagi menjadi 3 meliputi: (1) Olahraga Pendidikan, (2) Olahraga Prestasi, (3) Olahraga Rekreasi. Olahraga Rekreasi adalah olahraga yang dilakukan oleh masyarakat dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat untuk kesehatan, kebugaran, dan kegembiraan. Menurut Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional Nomor 3 Tahun 2005

Pasal 1 Ayat 12. Olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan masyarakat dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat untuk kesehatan, kebugaran, dan kegembiraan. Olahraga rekreasi sebagai jenis kegiatan olahraga yang dilakukan pada waktu senggang atau waktu-waktu luang. Kata rekreasi berasal dari bahasa latin, re-creare, yang secara harfiah berarti 'membuat ulang', adalah kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani seseorang. Beberapa olahraga rekreasi diantaranya outboon, pendakian gunung, renang, bersepeda, berkemah, arum jeram dan lain-lain.

Olahraga arum jeram atau *River Tubing* merupakan olahraga menyusuri sungai dengan memanfaatkan aliran sungai sebagai sarana untuk melakukan perjalanan dengan menggunakan alat bantu perahu karet maupun roda bagian dalam mobil melalui rintangan menghadapi arus deras, bebatuan terjal sehingga memacu adrenalin dalam setiap perjalanannya yang bisa menambah rasa percaya diri seseorang dan menghilangkan stres setelah melakukan aktifitas kerja, kebetulan di Kecamatan Paninggaran merupakan Kecamatan yang terletak di ujung paling selatan dari Kabupaten Pekalongan kecamatan ini terletak di perbatasan antara kabupaten pekalongan dan kabupaten banjarnegara, dengan ketinggian 850 mdpl (Meter dari permukaan laut). Sebagian wilayah yang berada di kecamatan Paninggaran adalah pegunungan yang masih kaya akan sumber daya alamnya. Sumber daya alam di Kecamatan Paninggaran bisa di manfaatkan untuk pengembangan wisata alam yang cukup mengasikkan.

Desa Paninggaran adalah salah satu desa yang ada di Kecamatan Paninggaran, wilayah desa Paninggaran ini memiliki potensi yang dapat dikembangkan untuk menjadi wisata alam yang dapat dinikmati oleh para pengunjung, baik lokal maupun mancanegara. Potensi wisata yang dapat dikembangkan untuk saat ini adalah sungai genting. Sungai ini terletak di wilayah perbatasan antara Desa Paninggaran dengan Desa Lumeneng maupun Krandegan. Sungai ini sangat cocok potensinya untuk dikembangkan sebagai wisata *River Tubing*/ susur sungai sepanjang kurang lebih 1 kilometer menggunakan ban dalam. Untuk itu para pemuda di Desa Paninggran berinisiatif untuk mengembangkan potensi wisata dengan membentuk satu kelompok yang harapanya dapat mengelola potensi yang ada di Desa Paninggaran.

Objek wisata Watu Bangkong *Adventure* terletak tidak jauh dari jalan raya penghubung antara Pekalongan dan Banjarnegara sehingga memudahkan bagi para pelancong atau pengunjung untuk berkunjung ke lokasi tersebut, yang terdapat area parkir yang sangat luas kemudian terdapat banyak pepohonan dibawahnya dibangun saung untuk tempat beristirahat serta digunakan juga untuk bercengkrama dengan teman, sanak saudara, rekan kerja sembari menikmati pemandangan gunung sirendet dan gunung sakti beseta view hamparan padi. Terdapat pula kolam renang anak flying fox, ayunan dan juga stand-stand untuk berfoto, dan lain-lain.

Hanya manajemen yang terkoordinir dan yang terstruktur dengan kuatlah yang menjadikan Watu Bangkong *Adventure* menjadi wahana pariwisata rekreasi yang baik, manajemen di maksud sebagai suatu cara untuk melaksanakan

keputusan-keputusan berupa arah dan sasaran itu sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya. Demikian dapat disimpulkan bahwa manajemen akan memberikan arah untuk tercapainya suatu sasaran dengan tujuan Watu Bangkong *Adventure* yang lebih baik lagi kedepannya.

George R Terry yang menyatakan bahwa unsur dasar (*basic element*) yang merupakan sumber yang dapat digunakan (*available resources*) untuk mencapai tujuan dalam manajemen adalah *Men* (*manusia*), *Materials* (*material*), *Machins* (*mesin-mesin*), dan *Money* (*uang*). Suatu manajemen yang baik tidak terlepas dari prinsip POAC atau *Planing* (*Perencanaan*), *Organizing* (*Pengorganisasian*), *Actuating* (*Pelaksanaan*), *Controlling* (*Pengendalin*).

Demi menunjang pelayanan dan keefektifan sebuah organisasi pariwisata potensi-potensi yang ada di Obyek Wisata Watu Bangkong *Adventure* perlu dikembangkan agar menjadi obyek wisata rekreasi yang baik, sedangkan berhasilnya sebuah organisasi itu tidak terlepas dari manajemen yang baik. peneliti merasa tertarik dan berminat untuk melaksanakan penelitian tentang bagaimana pelaksanaan manajemen pengelolaan wisata Watu Bangkong *Adventure*, karena belum adanya suatu manajemen yang dapat berpengaruh terhadap keamanan dan kenyamanan pengunjung yang datang di obyek wisata tersebut maka dari itu penelitian ini berjudul “**Manajemen Pengelolaan Watu Bangkong *Adventure* sebagai Wahana olahraga Rekreasi di Kabupaten Pekalongan Tahun 2018**”.

1.2. Fokus Penelitian

Sesuai dengan konteks penelitian yang sudah dikemukakan diatas maka fokus penelitian ini adalah bagaimana manajemen Watu Bangkong *Adventure* sebagai wahana olahraga rekreasi di kabupaten Pekalongan Tahun 2018?

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks penelitian di diatas dapat peneliti rumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimanakah manajemen pengelolaan Wisata Watu Bangkong Adventure meliputi: *Planing* (Perencanaan), *Organizing* (Pengorganisasian), *Actuating* (Pelaksanaan), *Controlling* (Pengendalian) sebagai wahana olahraga rekreasi di Kabupaten Pekalongan Tahun 2018?

1.4. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas maka peneliti mempunyai tujuan sebagai berikut :

Mengetahui manajemen di Watu Bangkong Adventure meliputi: *Planing* (Perencanaan), *Organizing* (Pengorganisasian), *Actuating* (Pelaksanaan), *Controlling* (Pengendalian) dalam mendorong fungsi-fungsinya.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini peneliti nantinya selain sebagai syarat kelulusan program sarjana pendidikan juga diharapkan bermanfaat bagi :

1.5.1. Manfaat Teoritis

- 1) Sebagai sumbangsih pemikiran bagi lembaga pendidikan tinggi Universitas Wahid Hasyim Semarang, khususnya mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi untuk memperkaya pengetahuan dan wawasan mengenai manajemen pengelolaan fasilitas olahraga.
- 2) Sebagai pengembangan teori mengenai manajemen pengelolaan wisata olahraga rekreasi.
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi bagi penelitian berikutnya, khususnya penelitian tentang manajemen pengelolaan olahraga rekreasi.

1.5.2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi penulis sebagai tugas akhir skripsi di bidang keolahragaan.
- 2) Sebagai masukan bagi pengelola Objek Wisata Watu Bangkong *Adventure* kecamatan paninggaran di Kabupaten Pekalongan untuk meningkatkan mutu manajemen agar menjadi lebih baik.
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumbangan pemikiran dalam mengelola manajemen wisata Watu Bangkong *Adventure* dan juga dapat dijadikan acuan bagi wahana olahraga rekreasi lainnya.