

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Resort merupakan tempat hunian untuk seseorang yang keluar dari tempat tinggal utamanya yang memiliki tujuan diantaranya, mendapatkan kebugaran jasmani dan rohani, serta keinginan untuk mengetahui sesuatu, hal ini dapat dikaitkan dengan kegiatan seperti kesehatan, olahraga, keagamaan, konvensi dan keperluan usaha lainnya, (Dirjen Pariwisata, 1988) Menurut Pendit (1999), *Resort* merupakan tempat menginap yang memiliki fasilitas khusus yang dapat digunakan oleh wisatawan dalam kegiatan bersantai, berolah raga, dan berkeliling dengan menikmati keindahan alam yang berada disekitar *resort*. *Resort* sendiri haruslah memiliki fasilitas penunjang, seperti fasilitas yang digunakan untuk kegiatan *golf, tracking, spa, tennis* dan *jogging*, dan lain sebagainya. Sebuah *resort* dapat dipastikan memiliki lahan yang berkaitan dengan aktifitas wisata, oleh sebab itu, sebuah *resort* dibangun di perbukitan, pegunungan, lembah, palung kecil, dan juga pinggiran pantai. Menurut O'Shannessy (2001) yang mendeskripsikan *resort* sebagai jasa pariwisata yang memiliki lima jenis pelayanan, akomodasi, kuliner, hiburan, outlet penjualan, serta fasilitas rekreasi. Jenis pelayanan hiburan atau *entertainment* disebutkan juga pada penelitian Mill (2008) yang menyatakan bahwa ada empat faktor yang menjadi atribut dalam sebuah *resort*, yaitu *area, hospitality & entertainment, length of stay* dan *gaming*, terdapat penambahan faktor *entertainment* dalam sebuah *resort*.

Entertainment dalam *resort* bisa terdiri dari *Live performance of music, dance, shows, plays* (Howard Hughes, 2000), hal tersebut dikuatkan dengan pendapat Vorderer (2001) yang menyatakan *entertainment* merupakan konstruksi multidimensi yang menggambarkan pengalaman menyenangkan tamu saat menghabiskan waktunya untuk suatu hal di sebuah *resort*. *Entertainment* sendiri memiliki nuansa ringan, menyenangkan dan tidak menuntut (Hughes, 2000). *Entertainment* sudah berada di beberapa *resort* saat ini. Penggabungan *entertainment* dan *resort* atau *entertainment-resort convergence* sudah ada di beberapa *resort* yang berdiri saat ini.

Entertainment-resort convergence adalah sebuah faktor penentu, yang memiliki ciri khas dalam sebuah *resort*, yang mengabungkan hiburan-hiburan sebagai sebuah kelengkapan tema dan layanan yang di miliki oleh *resort* Mill (2008). Di Indonesia sendiri, terdapat beberapa *resort* yang sudah mengabungkan hiburan dan akomodasi sebagai daya tarik tersendiri, seperti *Resort Omnia DayClub* Bali. Terletak di atas tebing Uluwatu, selain menawarkan pemandangan indah Samudra Hindia dan sekitarnya yang menakjubkan, *Resort Omnia DayClub* Bali selalu menarik perhatian tamunya dengan acara yang dimiliki setiap minggunya, seperti *Feel Good Friday*, *Swim Into Saturdays*, *Phoenix Sundays*, *Sake and Sound*, *Sun & Moon* dan selalu mengundang *Disc Jockey / DJ* terkenal. *Avani Seminyak Bali Resort*, memberikan pengalaman yang menenangkan di kawasan tropis, *Avani Seminyak Bali Resort* memiliki fasilitas 16 *private pool villas*, *all-day and in-villa dinning*, *AvaniFit*, dan *AvaniKids*. selain dua *resort* yang telah disebutkan, terdapat satu *resort* yang memiliki penggabungan hiburan dan akomodasi, yaitu *Club Med Bintan Island Resort*.

Club Med Bintan Island Resort memiliki beberapa ciri sebagai penggabungan *resort* dan hiburan atau *entertainment-resort convergence*. *Entertainment-resort convergence* sendiri memiliki artian penggabungan beberapa elemen *entertainment* untuk menciptakan tujuan dengan daya tarik yang lebih luas, seperti pada penerapan *entertainment-resort convergence* di *Club Med Bintan Island Resort*. Bukan hanya memiliki fasilitas *resort* pada umumnya, *Club Med Bintan Island Resort* memadukan *resort* dengan *entertainment* seperti pertunjukan, kegiatan yang menarik di jam yang berbeda setiap harinya, dan *Festive Evening* setiap menjelang malam. Ketika tamu tiba di *resort*, tamu akan disambut hangat oleh *GO* atau *Gentile Organizer* didepan *resort*, mendapatkan ucapan selamat datang dan penjelasan mengenai *Club Med Bintan Island Resort* oleh *Chef de Village*. Setelah mendapatkan ucapan hangat dari *Chef de Village*, tamu akan diantar ke kamar masing-masing, dan diberikan pilihan *entertainment* yang tersedia di *resort*, seperti bergabung dalam *Aqua Gym*, *Swimming*, *Games*, *Party*, *Kids Club*, atau dapat bersantai menikmati keindahan pemandangan pantai pribadi *Club Med Bintan Island Resort*. Banyaknya aktifitas yang bisa dilakukan di *Club Med Bintan Island Resort*, menyebabkan lama tinggal tamu berjarak antara 3 – 7 hari.

Entertainment-resort convergence dirasa sangat penting karena *resort* yang digabungkan dengan *entertainment* memiliki nilai dan daya tarik yang lebih, dibandingkan dengan *resort* yang hanya menyediakan akomodasi dan aktifitas *resort* pada umumnya.

Menurut tabel 1.1 tamu dari tahun 2016 sampai 2018, cenderung meningkat, adapun di tahun terakhir pengunjung berjumlah 325.324, hal ini membuktikan bahwa Clubmed Bintan *Island Resort* merupakan tujuan destinasi menghabiskan waktu *leisure time* bagi para wisatawan.

Tabel 1. 1
Data Tamu Terakhir Club Med Bintan Island Resort

Tahun	Jumlah Tamu
2016	245.806
2017	271.444
2018	325.324

Sumber: *Front Office Dept Club Med Bintan Island Resort 2019*

Berdasarkan fenomena diatas, kiranya penting penelitian dilakukan untuk mengetahui atribut determinan *entertainment-resort convergence* yang dimiliki oleh Club Med Bintan *Island Resort*. Maka dari itu, judul penelitian ini adalah **“Analisis Faktor Atribut Determinan *Entertainment-Resort Convergence* di Club Med Bintan *Island Resort*”**

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan masalah diatas, maka dapat disimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tanggapan tamu terhadap faktor-faktor pembentuk atribut determinan *entertainment-resort convergence* di Club Med Bintan *Island Resort*?
2. Faktor-faktor pembentuk apa saja yang menjadi atribut determinan *entertainment-resort convergence* di Club Med Bintan *Island Resort*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah diatas, maka dapat disimpulkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menguji dan menganalisis faktor-faktor pembentuk yang menjadi atribut determinan *entertainment-resort convergence* di Club Med Bintang Island Resort.
2. Mengidentifikasi hasil faktor pembentuk yang menjadi atribut determinan *entertainment-resort convergence* di Club Med Bintang Island Resort.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang serta tujuan penelitian, maka manfaat yang diharapkan oleh penulis melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bagi penulis mengenai atribut determinan *entertainment-resort convergence* di sebuah Resort. Dan melatih kemampuan penulis dalam mengidentifikasi dan menganalisis suatu permasalahan yang terjadi disertakan dengan solusi secara sistematis
2. Dapat dijadikan bahan masukan dan usulan bagi pengelola untuk mengembangkan fasilitas *entertainment-resort convergence* sesuai dengan hasil penelitian.
3. Sebagai bahan refensi dan informasi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai atribut determinan *entertainment-resort convergence* di sebuah resort.

1.5 Struktur Organisasi

Urutan penulisan dalam penelitian ini meliputi:

- BAB I : Pendahuluan
 Dalam bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.
- BAB II : Kajian Pustaka
 Dalam bab ini berisikan kajian teori.

BAB III : Metode Penelitian

Dalam bab ini berisikan lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, metode penelitian, populasi dan sampel, operasional variabel, uji instrument, dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bab ini berisikan gambaran umum, demografi responden, analisis faktor, pemberian nama faktor, rekapitulasi tanggapan responden mengenai faktor baru dan pembahasan mengenai faktor baru.

BAB V : Kesimpulan dan Saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN