

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Organisasi Kesehatan Dunia atau *World Health Organization (WHO)* pada tanggal 11 Maret 2020 telah mengumumkan secara resmi bahwa dunia sedang mengalami pandemi *COVID-19* yang menyerang sistem pernapasan pada hewan dan manusia yang disebabkan oleh virus *Corona* dan telah menimbulkan ancaman global terhadap kesehatan masyarakat (Li et al., 2020). Penularannya terutama melalui tetesan (*droplet*) yang terjadi selama batuk atau bersin, melalui kontak pribadi (berjabat tangan), atau dengan menyentuh permukaan benda yang terkontaminasi (Guarner, 2020). Maka dari itu, salah satu tindakan pencegahan yang dapat dilakukan adalah membatasi kontak fisik dengan kerumunan (Watkins, 2020). Hal ini, membuat banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan umat manusia karena adanya peraturan baru sebagai tindakan pencegahan dari *COVID-19* (Habibi et al., 2020). Peraturan untuk pencegahan *COVID-19* telah banyak di terapkan oleh negara-negara di dunia (Kandel, Chungong, Omaar, & Xing, 2020).

Indonesia sebagai negara hukum wajib membentuk sebuah aturan atau regulasi sebagai upaya pencegahan *COVID-19* (Telaumbanua, 2020). Realisasi tersebut melahirkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam Rangka Percepatan Penanganan *Corona Virus Disease 2019 (COVID-19)* yang mengatur bahwa industri yang melibatkan orang banyak perlu untuk dibatasi guna mencegah penyebaran *COVID-19*. Salah satu industri yang masuk dalam pembatasan dari peraturan tersebut adalah industri olahraga. Dengan peraturan yang telah ditetapkan, maka pusat kebugaran sebagai salah satu dari tempat diadakannya olahraga dan aktivitas fisik juga turut mengalami pembatasan.

Sedangkan pusat kesehatan dan kebugaran di Indonesia telah berkembang secara signifikan seiring dengan pertumbuhan ekonomi Indonesia dan keberhasilan kampanye aktivitas fisik sebagai strategi kesehatan masyarakat (Lin-Peng, I, & Y, 2007). Hal ini juga didukung oleh kesadaran akan gaya hidup sehat di Indonesia yang juga terus meningkat (Suwono & Sihombing, 2016). Namun, dengan adanya

pandemi *COVID-19*, aktivitas yang dilakukan di pusat kebugaran menjadi terhambat dikarenakan peraturan tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan membuat pusat kebugaran membatasi aktivitasnya bahkan tutup sampai waktu yang belum ditentukan.

Padahal kesehatan dan lebih khususnya aktivitas fisik merupakan masalah yang kompleks dan oleh karenanya telah dipelajari di banyak bidang (Zeng, Almquist, & Spiro, 2017). Telah banyak bukti mengenai manfaat kesehatan dari olahraga. Terlepas dari pengetahuan umum bahwa olahraga bermanfaat, Pusat Pengendalian dan Pencegahan Penyakit [CDC] mengatakan bahwa kebanyakan orang tidak melakukan latihan minimal 30 menit dalam satu hari, lima hari atau lebih dalam seminggu (Rocheleau, Webster, Bryan, & Frazier, 2004). Ditambah dengan adanya *lockdown* global yang dilakukan di seluruh dunia karena infeksi *COVID-19* sehingga partisipan olahraga khususnya anggota pusat kebugaran tidak dapat menjalankan aktivitas fisik dikarenakan aturan dari otoritas hukum di antaranya isolasi, deteksi kasus dan *physical distancing* (Asokan et al., 2020:19-20). Situasi seperti sekarang mengharuskan orang-orang melakukan segala sesuatu di rumah dan tidak banyak bergerak, menjadikan kekhawatiran akan masalah kesehatan seperti obesitas, hipertensi, diabetes dan sebagainya (Mulas, Carta, Piloni, & Manca, 2011). Melihat keterbatasan dan peluang tersebut, beberapa pusat kebugaran berinovasi dengan membuat *Online Workout Class*. Selama krisis *COVID-19*, industri kebugaran dengan cepat berinovasi untuk memberikan lebih banyak pilihan kebugaran secara *virtual* melalui dalam jaringan (daring). Meskipun tidak ada yang dapat menggantikan koneksi antara partisipan dengan penyedia layanan, pilihan *virtual* merupakan cara yang baik untuk melengkapi, memulai, dan/atau melanjutkan aktivitas kebugaran (Desimone, 2020).

Kemajuan teknologi memungkinkan partisipan untuk ikut serta dalam domain lingkungan *virtual* (Ruffaldi & Filippeschi, 2013). Selain itu, teknologi juga memberikan peluang tambahan bagi instruktur untuk meningkatkan kelas latihan dalam banyak cara. Informasi mengenai latihan dapat diberikan melalui penggunaan internet contohnya lewat *video*, audio, dan tulisan (McNamara, Walm, Tearne, & Ovassin, 2008). Penelitian tentang latihan secara virtual telah dilakukan pada tahun 1998 pada penelitian yang berjudul "*Virtual PAT: A Virtual Personal*

Aerobics Trainer” (Davis & Bobick, 1998). Kemudian diikuti oleh penelitian-penelitian yang bersifat pengembangan di berbagai bidang olahraga seperti dayung (Arndt, Perkis, & Voigt-Antons, 2018) (Ruffaldi & Filippeschi, 2013), latihan beban (McNamara et al., 2008) dan olahraga lari (Mulas et al., 2011).

Penelitian yang membahas tentang latihan atau olahraga yang dilakukan secara *virtual* dan/atau *online* selalu berkembang dari waktu ke waktu. Kebanyakan peneliti mengembangkan topik ini dengan cara membuat aplikasi kebugaran (Zhu, Wang, Zhao, Zhang, & Huang, 2019) (Buttussi, Chittaro, & Nadalutti, 2006) (Lugrin, Landeck, & Latoschik, 2015) (Mulas et al., 2011), pemodifikasian aktivitas fisik dengan alat tertentu (Guo, Liu, & Chen, 2017), pengamatan perilaku partisipan saat melakukan aktivitas fisik (IJsselsteijn, De Kort, Westerink, De Jager, & Bonants, 2006) (Baena-Arroyo, Gálvez-Ruiz, Sánchez-Oliver, & Bernal-García, 2016) (Stragier, Vanden Abeele, Mechant, & De Marez, 2016), motivasi partisipan olahraga melalui aplikasi (Mokmin & Jamiat, 2020), dan loyalitas partisipan melalui pengalaman olahraga (Baena-Arroyo, García-Fernández, Gálvez-Ruiz, & Grimaldi-Puyana, 2020). Berdasarkan penelitian-penelitian di atas, belum ada penelitian yang membahas tentang motivasi dan pengalaman partisipan pada program *Online Workout Class*. Maka dari itu, penelitian tentang motivasi dan pengalaman partisipan dalam program *Online Workout Class* diperlukan untuk dapat mendukung dan/atau mendasari perkembangan penelitian maupun perkembangan strategi pemasaran bagi pusat kebugaran dalam pengembangan program *Online Workout Class* di masa yang akan datang.



GAMBAR 1. 1
PROFIL PROGRAM “HOME SWEAT HOME” CELEBRITY FITNESS & FITNESS FIRST

Salah satu pusat kebugaran yang mengadakan program *Online Workout Class* adalah *Celebrity Fitness* yang berkolaborasi dengan *Fitness First*. Program

ini terbilang baru karena dibuat pada saat pandemi *COVID-19* untuk tetap dapat memfasilitasi kebutuhan partisipan yang biasanya dapat melakukan latihan di studio *Celebrity Fitness* dan *Fitness First* namun terhambat karena adanya pandemi *COVID-19*. Program yang dinamakan “*Home Sweat Home*” ini dapat diakses secara daring melalui siaran *live* di media sosial *Celebrity Fitness* dan *Fitness First* seperti *Instagram*, *Facebook* dan *Youtube*. Konsep yang ditawarkan oleh program “*Home Sweat Home*” adalah dengan menyajikan konten berupa *video* latihan dari instruktur *Celebrity Fitness* dan *Fitness First*. Kelas yang ditampilkan memiliki berbagai tema seperti *Fast Fit*, *Hatha Yoga*, *Pilates*, *Flexibility Training*, *Interval Training*, serta program *Dance N’ Attitude (DNA)* seperti *DNA Flavor*, *DNA Raw* dan lain-lain. Dikarenakan program “*Home Sweat Home*” ini tersedia di berbagai media sosial *Celebrity Fitness Indonesia* dan *Fitness First Indonesia*, berikut adalah jumlah pengikut pada akun media sosial mereka:

TABEL 1. 1
DATA JUMLAH PENGIKUT MEDIA SOSIAL *CELEBRITY FITNESS*
INDONESIA* DAN *FITNESS FIRST INDONESIA

No	Sosial Media	Jumlah Pengikut	
		<i>Celebrity Fitness Indonesia</i>	<i>Fitness First Indonesia</i>
1	<i>Instagram</i>	71.700	38.200
2	<i>Facebook</i>	95.669	92.561
3	<i>Youtube</i>	5.420	7.160

Sumber: Modifikasi peneliti dari beberapa sosial media *Celebrity Fitness Indonesia* dan *Fitness First Indonesia*, 2020.

Memiliki pengikut yang cukup banyak dan terkenal sebagai pusat kebugaran, membuat *Celebrity Fitness* dan *Fitness First* dapat mempromosikan program “*Home Sweat Home*” melalui media sosial dan juga melalui liputan berita elektronik. Aktivitas setiap media sosial dari *Celebrity Fitness* dan *Fitness First* juga aktif dan bermanfaat bagi para pengikutnya karena selain berisi jadwal latihan dan promosi program “*Home Sweat Home*”, namun juga berisi *video* edukasi seputar kesehatan lainnya. Program *Online Workout Class* ini merupakan suatu terobosan baru bagi dunia pusat kebugaran khususnya *Celebrity Fitness Indonesia* dan *Fitness First Indonesia*. Program ini telah mendapat perhatian besar di mata partisipan karena saat ini sudah ada 70 kelas olahraga *online* yang ditayangkan

dengan jumlah penonton sebanyak 2 juta dengan peningkatan rata-rata 10% setiap harinya (Sumber: celebrityfitness.co.id).

Namun dalam penelitian ini, *Celebrity Fitness Indonesia* dipilih menjadi objek dalam penelitian karena dinilai mempunyai reputasi yang baik, pengikut yang lebih banyak dan perkembangan program baru "*Home Sweat Home*" yang terus naik. Dengan antusias partisipan yang mengikuti program "*Home Sweat Home*" yang diadakan oleh *Celebrity Fitness* dan *Fitness First* serta penjabaran secara teoritik dan empirik di atas, membuat peneliti tertarik untuk menggali tentang program *Online Workout Class* ini melalui sudut pandang partisipan. Selain itu, motivasi dan pengalaman partisipan dalam program "*Home Sweat Home*" juga sangat menarik untuk diteliti. Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti melakukan penelitian dengan metode kualitatif yang berjudul "***Online Workout Class: Sport Motivation & Sport Experience***" (Studi pada Program *Home Sweat Home Celebrity Fitness Indonesia*).

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan penjabaran dalam latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja motivasi yang melatarbelakangi partisipan dalam mengikuti program *Online Workout Class "Home Sweat Home" Celebrity Fitness Indonesia*?
2. Apa makna *Online Workout Class* sebagai salah satu fasilitas daring pusat kebugaran di masa pandemi *COVID-19*?
3. Bagaimana pengalaman partisipan setelah mengikuti program *Online Workout Class "Home Sweat Home" Celebrity Fitness Indonesia*?

1.3 Tujuan Penelitian

Atas dasar rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui motivasi yang melatarbelakangi partisipan dalam mengikuti program *Online Workout Class "Home Sweat Home" Celebrity Fitness Indonesia*.
2. Mengetahui makna *Online Workout Class* sebagai salah satu fasilitas daring pusat kebugaran di masa pandemi *COVID-19*.

3. Mengetahui pengalaman partisipan setelah mengikuti program *Online Workout Class "Home Sweat Home" Celebrity Fitness Indonesia*.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis dengan penjabaran sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi dalam mengembangkan dan memperluas kajian ilmu Manajemen Pemasaran Pariwisata khususnya Pariwisata Olahraga yang saat ini sudah merambah ke era modern dengan memanfaatkan teknologi berbasis *online* serta dapat menambah kemampuan peneliti dalam Ilmu Pemasaran Pariwisata Olahraga.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam memberikan saran dan masukan bagi para praktisi di bidang pemasaran pariwisata olahraga khususnya pusat kebugaran dalam mengembangkan strategi pengelolaan dan pemasaran pusat kebugaran di era yang serba *online*.