

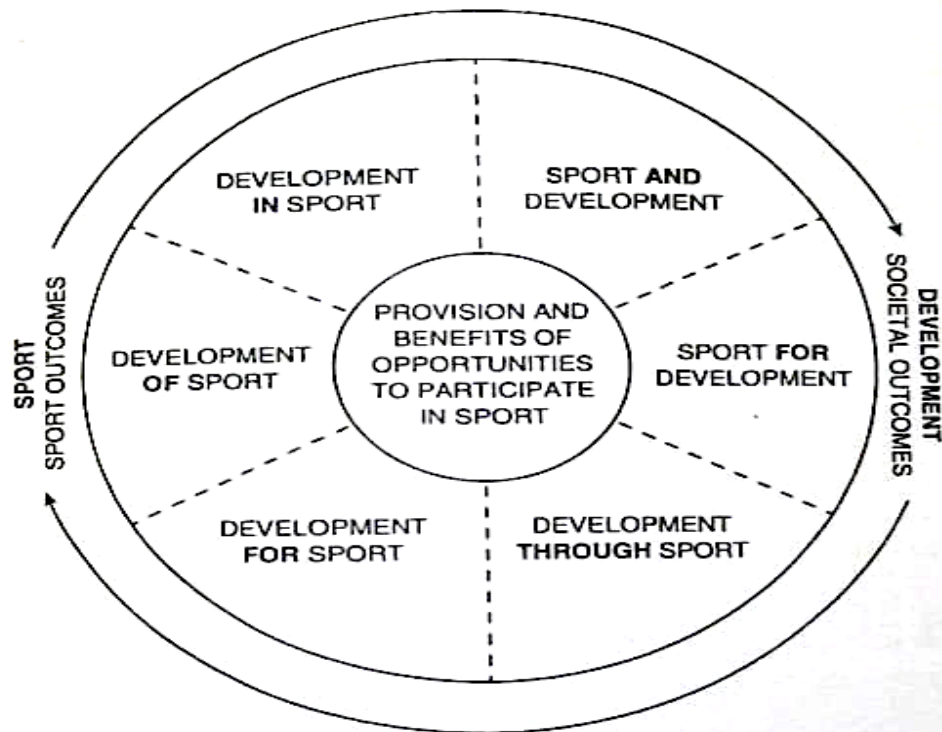
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Selama beberapa tahun terakhir, paradigma *sport for development (SFD)* telah mendapat banyak atensi dan perhatian dari lembaga swadaya masyarakat, instansi pemerintah, praktisi olahraga, dan akademisi olahraga di seluruh dunia (Bardocz-Bencsik & Doczi, 2019; Hall & Reis, 2019; Harrison & Boehmer, 2020; Haudenhuyse et al., 2020; Norman, 2020; Schulenkorf, 2017; Schulenkorf & Siefken, 2019; Van Der Veken et al., 2020). Menurut Lyras & Welty Peachey (2011) *sport for development* didefinisikan sebagai penggunaan olahraga sebagai media yang memberikan dampak positif bagi kesehatan masyarakat, sosialisasi anak, remaja dan dewasa, inklusi sosial masyarakat kurang mampu, pembangunan ekonomi daerah, pembinaan dan pertukaran antar budaya serta sebagai alat untuk mereduksi konflik. Olahraga dapat digunakan sebagai instrumen pembangunan karena selain manfaat untuk kesehatan dan prestasi, olahraga juga dapat berdampak pada pembangunan ekonomi dan sosial suatu bangsa (Tinaz & Knott, 2021).

Sejalan hal itu, pada saat ini olahraga telah digunakan sebagai katalisator pembangunan sosial-ekonomi, membantu mengatasi masalah sosial, kesehatan, pendidikan, mengurangi angka kemiskinan, mereduksi konflik, serta sebagai arena inklusi sosial bagi masyarakat yang kurang beruntung. *Sport for development* digunakan sebagai instrumen sederhana, praktis, hemat biaya dan lintas sektoral dalam proses pembangunan nasional maupun internasional (Astle, 2014). *Sport for development* mengacu pada intervensi berbasis olahraga yang dirancang untuk mendukung dan mencapai tujuan non olahraga seperti, promosi kesehatan, resolusi perdamaian dan konflik, dan pengembangan pemuda yang positif (Darnell et al., 2019) dan memfasilitasi akses pendidikan serta kesetaraan gender (Chong et al., 2022). Merujuk pada beberapa pendapat di atas, terlihat bahwa urgensi dan peran penting olahraga dalam konteks global, bukan hanya berfokus pada ranah olahraga elit atau prestasi saja melainkan banyak aspek yang berdampak positif apabila olahraga ini dikembangkan secara luas dalam konteks *sport for development*.



Gambar 1. Perbedaan interpretasi pengembangan olahraga (Astle et al., 2019)

Levermore (2008) mengklasifikasikan kontribusi olahraga untuk pembangunan menjadi 6 kelompok yaitu: 1. Resolusi konflik dan pemahaman antarbudaya, 2. Membangun infrastruktur fisik, sosial, olahraga dan kemasyarakatan, 3. Meningkatkan kesadaran, khususnya melalui pendidikan, 4. Kemajuan pemberdayaan, 5. Dampak langsung terhadap kesehatan fisik dan psikis, serta kesejahteraan umum, 6. Pembangunan ekonomi dan pengentasan kemiskinan. Dalam paradigma *sport for development*, pernyataan Louise Fréchette, Wakil Sekretaris Jenderal PBB dikutip dalam (Coalter, 2010) menyatakan bahwa kekuatan olahraga jauh lebih dari sekedar simbolik, olahraga merupakan mesin pertumbuhan ekonomi, olahraga merupakan kekuatan untuk kesetaraan gender. Olahraga dapat membawa kaum muda dan orang pinggiran memperkuat tatanan sosial, mempromosikan komunikasi, mempersatukan perpecahan antara masyarakat, komunitas, dan seluruh bangsa. Berdasarkan pendapat di atas penulis ingin menyimpulkan bahwa dalam konteks makro, saat ini olahraga dipandang mempunyai kekuatan yang luar biasa untuk dijadikan sebagai alat untuk

menciptakan perdamaian, persatuan dan kesatuan, inklusi sosial, dan pengembangan suatu bangsa, sebagaimana yang tercantum dalam 17 agenda pembangunan berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals (SDG's)* yang dicanangkan oleh PBB melalui program *Sport for Development and Peace (SDP)*.

Saat ini program *sport for development* semakin dikedepankan untuk berkontribusi pada kebersamaan kelompok, kekompakan sosial dan pemberdayaan masyarakat khususnya yang terpecah-pecah (Schulenkorf, 2012), pengembangan generasi muda (Jones et al., 2020), inklusi sosial (Kirakosyan, 2019), proses *branding* suatu negara (Knott et al., 2017), pengentasan kemiskinan (Niyonsenga et al., 2021). Lebih lanjut Schulenkorf (2012) mengatakan *sport for development*, digunakan untuk memandu penyelidikan strategis program olahraga serta kontribusinya untuk memahami dan mengukur dampak sosial secara langsung dan berkelanjutan dalam suatu komunitas. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, sudah selayaknya Indonesia sebagai negara berkembang menuju negara maju, mengedepankan dan membawa olahraga kepada arus utama (*mainstream*) pembangunan agar masalah-masalah yang terjadi dapat direduksi ataupun dapat berkurang melalui program-program olahraga yang dibuat oleh pemerintah dalam paradigma *sport for development*.

Salah satu program olahraga dalam paradigma *sport for development* adalah melalui *sport event* (acara olahraga). Melalui *sport event* dapat memberikan banyak dampak positif bagi tuan rumah, menyelenggarakan *sport event* (acara olahraga) memiliki daya tarik yang besar bagi pemerintah kota di negara berkembang. Sebagai contoh kota Palembang yang menunjukkan bagaimana kota yang dulunya dicap negatif dapat secara aktif memperoleh reputasi nasional dan internasional sebagai tujuan acara olahraga dan Jakabaring Sport City sebagai warisan (Trotier, 2017), *Queen Elizabeth Olympic Park* yang berkelanjutan sebagai warisan olimpiade London (Girginov, 2012), warisan robotika, teknologi 5G, dan teknologi mengemudi otomatis yang akan membawa perubahan signifikan bagi masyarakat Jepang di masa depan sebagai warisan olimpiade Tokyo (Wang & Jiang, 2021). Dalam konteks *sport event* di Indonesia, Trotier (2017) menyatakan *sport event* (acara olahraga) yang berlangsung

di Jakabaring Sport City memperlihatkan aspek berbeda dari Palembang seperti: tempat-tempat baru, perubahan infrastruktur, memori kerajaan Sriwijaya yang terkenal, peran penting Islam tetapi juga pentingnya toleransi beragama, rasa persatuan di antara masyarakat Palembang, komitmen kepemimpinan, dan pengalaman manajemen acara yang berkembang. Dari beberapa contoh di atas, *sport event* telah diakui sebagai kebanggaan identitas nasional, kohesi sosial, dan kebanggaan seluruh warga negara, masyarakat menghadiri acara olahraga di stadion, atau mengikuti kompetisi internasional melalui media untuk merayakan pencapaian nasional dan kemenangan yang bersejarah.

Namun, di samping banyaknya dampak positif penyelenggaraan *sport event*, telah dilaporkan pula berbagai dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari pelaksanaan *sport event* di berbagai negara di dunia. Seperti di Brazil, World Cup 2014 dan Olimpiade 2016 gagal meningkatkan kohesi nasional karena arus protes dari masyarakat akibat kebijakan pemerintah tidak pro rakyat (Penfold, 2019). Dari kacamata pengunjung, Olimpiade London 2012 menimbulkan ketidaknyamanan di perjalanan, inflasi harga, masalah keamanan dan kejahatan, risiko penyakit dan polusi, serta masalah lingkungan (Liu & Wilson, 2014). Selain itu, terdapat pula potensi terjadinya praktek korupsi (Theodoraki, 2016), peningkatan praktek prostitusi (Gursoy et al., 2017; Kazungu et al., 2022), tindakan kekerasan, kriminal, dan terorisme (Choi et al., 2019; Jewell, 2012; Toohey & Taylor, 2008), pelanggaran hak asasi manusia (Horne, 2018; Van Rheenen, 2014), potensi kerugian secara ekonomi (Sroka, 2021), dan pemindahan paksa, penggusuran serta gentrifikasi (Facconi, 2017; Rocha & Xiao, 2022). Tentu saja dampak negatif dari penyelenggaraan *sport event* tersebut harus menjadi salah satu fokus perbincangan dalam merencanakan suatu *sport event*. Apabila *sport event* sudah direncanakan dengan matang dan terukur, maka dampak negatif yang dikhawatirkan dari penyelenggaraan *sport event* dapat diantisipasi dan diminimalisir.

Dalam konteks olahraga lokal di Indonesia, Pekan Olahraga Nasional (PON) merupakan arena bagi para atlet elit untuk menunjukkan prestasinya, lebih dari itu, seharusnya penyelenggaraan PON dapat dijadikan bentuk rasa bangga terhadap identitas nasional yang bisa memberikan dampak secara sosial maupun ekonomi bagi

tuan rumah penyelenggaran PON. Dalam pandangan Ma'mun (2019) *sport event* seperti PON sebagai interaksi untuk membangun kekuatan masyarakat Indonesia pada masa pasca kolonial, termasuk yang terkait dengan suku, gender, regionalitas, dan ketegangan antara tradisi lokal dan modernitas global. *Sport event* PON menjadi wadah bagi terwujudnya khasanah masyarakat bangsa Indonesia, yang menggambarkan kontribusi olahraga untuk membangun masyarakat Indonesia modern. Selain PON, di Indonesia juga telah dilaksanakan beberapa *single event* olahraga sebagai ikon atau sarana untuk proses *branding* kota atau daerah di Indonesia, seperti, Bali International Run, Sail Morotai, Borobudur Marathon, Tour de Singkarak, Cycling de Jabar, Formula 1 Powerboat Danau Toba, dan Moto GP Mandalika di Nusa Tenggara Barat. Tidak dapat dipungkiri bahwa dengan kekayaan potensi pariwisata di Indonesia, banyak *event* olahraga dibalut dengan konsep *sport tourism* ataupun wisata olahraga. Pada saat ini, konsep manifestasi *sport tourism* harus diperluas dalam menanggapi pertumbuhan partisipasi dan kesenangan olahraga serta semakin pentingnya peran olahraga dalam mengatasi masalah sosial dan lingkungan yang berkembang dari kehidupan masyarakat (Higham, 2021). Dalam konsep *sport tourism*, para pemain, selain bertanding mereka juga dapat merasakan pariwisata, penonton yang hadir pada *event* olahraga juga dapat menikmati acara olahraga sekaligus berwisata pada tempat acara olahraga tersebut diselenggarakan.

Terkait dengan *sport tourism* hingga saat ini, tidak ada undang-undang khusus atau peraturan pemerintah yang dikeluarkan sebagai payung hukum pelaksanaan *sport tourism*. Dalam undang-undang kepariwisataan dan undang-undang keolahragaan, kedua aspek tersebut selalu berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Dalam UU No. 9 tahun 1990 tentang Kepariwisataan pada pasal 12 ayat 1 dijelaskan bahwa usaha jasa impresariat merupakan kegiatan pengurusan penyelenggaraan hiburan, baik yang berupa mendatangkan, mengirim maupun mengembalikannya, serta menentukan tempat, waktu, dan jenis hiburan. Dilanjutkan dengan pasal 12 ayat 2 yang berbunyi kegiatan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) meliputi bidang seni dan olahraga. Berikutnya UU No.10 tahun 2009 tentang kepariwisataan, pada pasal 14 ayat 2 tentang usaha pariwisata dijelaskan usaha

pariwisata selain sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Menteri. Sebagai turunan dari UU Kepariwisata tersebut pemerintah telah mengeluarkan PP. No 50 tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional tahun 2010-2025. Dalam Peraturan Pemerintah tersebut pada pasal 14 ayat 1 dinyatakan bahwa pembangunan daya tarik wisata meliputi: a. Daya tarik wisata alam, b. Daya tarik wisata budaya, c. Daya tarik wisata hasil buatan manusia. Ketiga daya tarik wisata ini dapat dikembangkan melalui beberapa kegiatan, salah satunya *sport tourism* (Setneg RI, 2011).

Dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan, Pasal 17 menyatakan bahwa terdapat 3 ruang lingkup olahraga yaitu Olahraga Pendidikan, Olahraga Prestasi, dan Olahraga Masyarakat (Setneg RI, 2022). Ketiga ranah olahraga tersebut menjadi tanggung jawab pemerintah untuk mengembangkannya, agar tujuan keolahragaan nasional dapat tercapai. Salah satu ruang lingkup olahraga yang tercantum dalam UU Keolahragaan adalah olahraga masyarakat. Konteks pariwisata dalam ruang lingkup olahraga terletak pada ranah olahraga rekreasi atau masyarakat. Pembinaan dan pengembangan olahraga masyarakat dilaksanakan sebagai upaya menumbuhkembangkan sanggar-sanggar ataupun sentra olahraga dan mengaktifkan perkumpulan olahraga dalam masyarakat, dan melaksanakan festival olahraga masyarakat yang berjenjang dan berkelanjutan pada tingkat daerah, nasional, dan internasional.

Menurut Ma'mun (2019) Olahraga rekreasi/masyarakat harus ditumbuhkembangkan dan dirancang sebagai kegiatan rekreasi untuk menanamkan aktivitas fisik sebagai budaya masyarakat Indonesia. Dalam meningkatkan olahraga masyarakat/rekreasi pemerintah dalam hal ini Kemenpora telah membuat Grand Design Industri Olahraga 2020-2035 yang di dalamnya termasuk bagaimana pengembangan pariwisata olahraga atau *sport tourism* (Kemenpora, 2020). Dalam Peraturan Presiden No.86 tahun 2021 tentang Desain Besar Olahraga Nasional (DBON), pasal 4 ayat 2 menyatakan bahwa "Industri Olahraga sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf d termasuk wisata Olahraga" (Setneg, 2021). Mengacu pada beberapa payung hukum terkait dengan olahraga di atas, sepertinya pemerintah telah

memberikan atensi dan perhatian yang lebih terhadap pengembangan *sport tourism*. Hal ini suatu kemajuan yang sangat pesat bagi industri pariwisata olahraga (*sport tourism*) di Indonesia.

Dalam konteks global, *sport tourism* menurut Hinch & Higham (2001) didefinisikan sebagai perjalanan jauh dari lingkungan rumah yang berbasis olahraga untuk jangka waktu tertentu, olahraga ditandai dengan aturan yang unik, persaingan berdasarkan kemampuan fisik dan kesenangan. Olahraga dan pariwisata kini menjadi fenomena sosial dan ekonomi global yang semakin menunjukkan konvergensi kepentingan komersial, desain, dan manajemen (Buning, 2019). Pendapat senada dikemukakan oleh Swart et al. (2018) menyatakan *sport tourism*, dan khususnya *sport tourism event*, diidentifikasi sebagai alat bagi negara berkembang untuk merangsang pembangunan ekonomi dan memposisikan diri sebagai tujuan wisata dalam konteks global. Lebih lanjut Hinch & Higham (2001) menyatakan *sport tourism* merupakan kegiatan luar ruangan yang dilakukan dalam beberapa waktu dengan tujuan untuk menonton atau melakukan olahraga tertentu.

Sport tourism adalah salah satu bentuk perjalanan untuk mengikuti olahraga, baik untuk rekreasi (menonton), pertandingan, atau mengunjungi gedung olahraga bersejarah seperti stadion (Hudson, 2002). Sementara itu Pitts (1997) mengategorikan *sport tourism* ke dalam dua kategori utama yaitu perjalanan partisipasi olahraga (*active sport tourism*) dan perjalanan menonton olahraga seperti olimpiade, piala dunia, SEA Games (*passive sport tourism*). Berdasarkan beberapa pendapat para ahli terkait *sport tourism* tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa, yang menjadi objek utama dalam konteks *sport tourism* adalah orang yang ikut bertanding olahraga (atlet) dan orang-orang yang pergi menonton pertandingan olahraga. Kedua objek tersebut sama-sama dapat merasakan pengalaman *sport tourism*, namun yang membedakan adalah dari perspektif atlet, ada motivasi memenangkan pertandingan olahraga yang diikuti, hal ini secara otomatis berkaitan dengan hadiah atau penghargaan, kemudian dapat menikmati keindahan kota atau tempat pertandingan. Berbeda dengan perspektif penonton yang betul-betul murni hanya ingin menikmati tontonan pertandingan olahraga secara

langsung, kemudian menikmati keindahan kota tempat pertandingan yang dilandasi perasaan ingin memenuhi kepuasan individu secara personal.

Ada 3 domain terkait dengan *sport tourism* yaitu acara khas, rekreasi luar ruangan (Petualangan), dan *sport tourism* yang berkaitan dengan kesehatan dan kebugaran (Hinch & Higham, 2001). Lebih lanjut Hinch & Higham (2001) menyatakan area acara khas (*hallmark event*) merupakan tautan paling langsung ke olahraga seperti kompetisi kejuaraan nasional, dan acara besar olahraga internasional seperti Olimpiade. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas terlihat bahwa kegiatan olahraga (*sport event*) merupakan area yang dapat berpengaruh secara langsung terhadap *sport tourism* di suatu negara maupun daerah. Beberapa contoh *sport event* yang mendapat banyak perhatian penonton dunia seperti pertandingan tenis dunia (US Open, Wimbledon, French Open, Australia Open), pertandingan basket NBA, pertandingan sepakbola (World Cup, Euro, Liga Sepakbola Eropa), pertandingan bulutangkis (All England, China Open, Indonesia Open), pertandingan Olimpiade, pertandingan Asian Games, pertandingan tinju dunia, balapan motor GP, balapan mobil F1, Tour de France, kejuaraan dunia atletik dan beberapa cabang olahraga lainnya.

Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan potensi pariwisata dan kunjungan wisatawan olahraga disuatu daerah, sudah sepatutnya pemerintah menggunakan katalisator *sport event* sebagai sarana untuk menstimulasi dan meningkatkan kunjungan wisatawan ke daerah tersebut, *sport event* sangat perlu ditingkatkan dan diagendakan secara rutin dan berkelanjutan, sehingga menjadi suatu *brand* pariwisata bagi daerah setempat. Beberapa penelitian empiris yang menggambarkan peningkatan kunjungan wisatawan yang berkaitan *sport event* telah banyak dilaporkan. Dalam penelitian yang menguji manfaat yang sangat langsung dari acara olahraga tersebut, yaitu peningkatan kedatangan wisatawan ke negara tuan rumah diungkapkan hasil bahwa rata-rata acara olahraga besar meningkatkan kunjungan pariwisata sekitar 8% pada tahun yang sama (Fourie & Santana-Gallego, 2011). Senada dengan hal itu, Liu & Gratton, (2010) melakukan penelitian tentang *sport event* Formula 1 Grand Prix di Shanghai 2008, temuan penelitiannya mengungkapkan bahwa Mayoritas atau sebesar 68,6% penonton adalah pengunjung pertama kali.



Gambar 2. Domain Kontekstual Sport Tourism (Hinch & Higham, 2001)

Menurut Susanti et al. (2017) Acara olahraga dapat dikategorikan menurut skalanya, seperti: besar, sedang, dan kecil. *Sport event* besar adalah pertandingan yang pesertanya merupakan utusan dari berbagai negara di dunia. *Event* menengah diikuti oleh negara-negara di wilayah tertentu, sedangkan *event* kecil diikuti oleh wilayah di suatu negara. Di Indonesia terdapat beberapa event olahraga besar atau berskala internasional, serta Indonesia juga telah beberapa kali menjadi *host event* olahraga regional dan internasional. Setiap *event* olahraga dapat memberikan dampak positif pada infrastruktur utama (stadion / lapangan / *track*) dan infrastruktur pendukung (jalan raya, transportasi, dan akomodasi) serta *sport event* memberikan kontribusi ekonomi dan infrastruktur bagi tuan rumah, acara olahraga dapat menjadi peluang ekonomi bagi pengusaha lokal besar, menengah, dan kecil (Duan et al., 2020; Fourie & Santana-Gallego, 2011; Kim et al., 2014; Lantsev et al., 2021; Ruiz et al., 2019).

Gibson (1998) menyatakan *sport event* dapat mempengaruhi proses pemasaran pariwisata lokal sebagai media dalam menampilkan potensi mereka. Senada dengan hal itu Pentifallo & VanWynsberghe (2015) menyatakan setiap acara/event olahraga

besar dampak ekonomi, pariwisata / komersial, fisik/infrastruktur, sosial budaya, psikologis, dan politik. Memeriksa dampak pariwisata dari acara olahraga jauh lebih sulit untuk dievaluasi daripada pengeluaran untuk infrastruktur atau panitia penyelenggara, dengan demikian diperlukan model pengukuran yang lebih halus (Preuss, 2011). Merujuk pada pendapat para ahli yang telah diuraikan sebelumnya, terlihat bahwa *sport event* dapat memberikan dampak yang sangat luas bagi pembangunan, sosial budaya, pariwisata dan politik suatu bangsa. *Sport event* dapat dijadikan arena diplomasi bagi para pemangku kebijakan dalam rangka pembangunan ekonomi dan komunikasi interelasi dalam bidang investasi di suatu negara.

Dalam konteks lokal, salah satu acara olahraga atau *sport event* yang sangat erat kaitannya dengan *sport tourism* adalah Tour de Singkarak (TdS). Tour de Singkarak (TdS) merupakan ajang olahraga bertaraf internasional yang merupakan program Kementerian Pariwisata dan Industri Kreatif Indonesia bekerja sama dengan Pemerintah Provinsi Sumbar, Pemerintah Kabupaten/Kota di Sumbar dan Pengurus Besar Persatuan Sepeda Indonesia (PB ISSI). *Event* olahraga ini merupakan salah satu upaya implementasi program *Meeting, Incentive, Convention and Exhibition* (MICE) di Indonesia. Tour de Singkarak (TdS) terinspirasi dari *event* bersepeda yang diselenggarakan di banyak negara di dunia, salah satunya diadakan di Eropa yaitu Tour de France yang telah diselenggarakan selama lebih dari 100 tahun (Suci & Indra Pahlawan, 2015). Tour de Singkarak (TdS) merupakan kompetisi balap sepeda internasional yang melibatkan lebih dari 10 negara (Susanti, 2015).

Pada saat perhelatan *sport event* Tour de Singkarak (TdS) 2019 atau penyelenggaraan yang ke-11 kalinya, ada satu hal yang menarik yaitu keikutsertaan 2 daerah di Provinsi Jambi yaitu Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh sebagai penyelenggara Tour de Singkarak (TdS). Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh sendiri mendapatkan bagian etape 7 dan 8 Tour de Singkarak (TdS) 2019. Pada Tour de Singkarak (TdS) 2019 ratusan pembalap ikut bertanding untuk menjadi tercepat dengan melewati rute sepanjang 1.317,3 Km dalam sembilan etape.

Tabel 1. Etape Tour de Singkarak (TdS) 2019

Etape	Rute	Jarak
I	Kota Pariaman - Kab. Tanah Datar	107,3 Km
II	Kab. Pasaman - Kota Bukittinggi	112,2 Km
III	Kab. Lima Puluh Kota – Kota Padang Panjang	125,6 Km
IV	Kab. Dharmasraya – Kota Sawahlunto	205,3 Km
V	Kota Payakumbuh – Kab. Agam	206,5 Km
VI	Kab. Solok – Kab. Solok Selatan	214,2 Km
VII	Kab. Kerinci – Kab. Kerinci	82,9 Km
VIII	Kota Sungai Penuh – Kab. Pesisir Selatan	200,4 Km
IX	Kab. Pesisir Selatan – Kota Padang	107,7 Km

Sumber: Pointer Pelaksanaan Tour de Singkarak 2019 (Idris, 2019)

Beberapa penelitian empiris telah dilakukan untuk menguji dampak tuan rumah *sport event* terhadap persepsi positif turis asing terkait destinasi wisata setempat. C.-K. Lee et al., (2005) melaporkan bahwa dari 412 turis yang datang untuk menyaksikan piala dunia 2002 yang berasal dari berbagai demografi latar belakang memberikan persepsi positif terkait dengan dampak piala dunia terhadap citra Korea Selatan, meskipun ada beberapa turis yang datang ke kota tersebut dengan tujuan bukan untuk menyaksikan piala dunia. Selain itu Pratt & Chan, (2016) melakukan penelitian untuk menguji hubungan antara citra destinasi dengan niat berwisata gen Y ke tempat penyelenggaraan olimpiade Tokyo 2020, hasilnya menunjukkan dari 315 responden menjawab niat untuk berwisata ke Jepang karena aman dan bersih serta dianggap mampu menyelenggarakan *mega event* tersebut secara kompeten, namun sedikit memberikan alasan karena ingin menyaksikan pertandingan olimpiade. Hal ini berimplikasi panitia penyelenggara olimpiade harus lebih mempromosikan *sport event* tersebut secara lebih luas dan masif. Berdasarkan beberapa penelitian empiris di atas mengungkapkan bahwa *sport event* tentu memberikan persepsi positif bagi tuan rumah. Akan tetapi tuan rumah harus berupaya untuk mampu mengemas promosi *event* tersebut dengan luar biasa dan dengan jangkauan yang luas sehingga mampu mendatangkan para turis asing ke daerah tempat pelaksanaan *sport event*.

Selain itu, dampak ekonomi bagi tuan rumah penyelenggara *sport event* juga telah dilaporkan oleh peneliti peneliti dunia. Gratton et al., (2006) mengungkapkan dampak ekonomi dari 10 cara olahraga besar di Inggris sejak 1997. Ia menyimpulkan bahwa acara olahraga memberikan dampak ekonomi yang baik bagi Inggris dan membenarkan cara Inggris melakukan hal tersebut. Lebih lanjut ia memberikan catatan bahwa dampak ekonomi berkaitan dengan kemampuan acara tersebut menarik penonton, besar kecilnya acara tersebut, dan lama hari pertandingan acara olahraga tersebut. Dalam suatu *sporting event* pengunjung acara merupakan sumber keuntungan utama, tingkat hunian jangka panjang kota-kota yang menjadi tuan rumah olimpiade menunjukkan tingkat peningkatan pada periode pasca-olimpiade (Preuss, 2005).

Sementara itu, dampak ekonomi *sport event* tidak hanya diukur dari besar kecilnya jumlah uang yang dihasilkan, melainkan tingkat kesejahteraan, kebermanfaatan, dan kepuasan hidup dari masyarakat lokal juga merupakan dampak ekonomi yang tidak terlihat dari penyelenggaraan *sport event*, partisipasi publik sejak awal *sport event* harus dilibatkan (Maennig, 2017). Berdasarkan temuan penelitian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *sport event* berpotensi besar memberikan dampak ekonomi bagi tuan rumah, apabila *event* tersebut dikelola dan dipromosikan dengan baik sehingga dapat dipastikan akan menarik minat kunjungan wisatawan untuk hadir di lokasi acara diselenggarakan. Satu hal yang paling penting adalah keterlibatan masyarakat lokal tidak boleh diabaikan sebagai bentuk dampak yang tidak terlihat dari suatu *sport event*.

Selain dari dampak ekonomi, dampak sosial dari penyelenggaraan *sport event* juga telah diungkapkan oleh para peneliti terdahulu. Penelitian terkait dengan pengembangan masyarakat melalui *sport event* telah dibuktikan oleh Kaplanidou, (2021), dalam artikelnya ia mengungkapkan bahwa pengembangan komunitas dapat dipengaruhi oleh *sport event* tergantung dari profil dan tujuan komunitas tersebut. Dampak sosial *sport event* dibagi menjadi 2 bagian besar, pertama yaitu dampak terhadap penduduk yaitu relawan (pendidikan, keterampilan), kohesi sosial, kebanggaan warga dan modal sosial, inklusi keragaman, partisipasi olahraga, infrastruktur dan kesehatan. Kedua yaitu dampak terhadap ekosistem destinasi yaitu

jaringan bisnis pemerintah, proses *branding* kota, kesiapsiagaan bencana, aksesibilitas pariwisata yang mudah diakses (Mair et al., 2021). Untuk mencapai tujuan dampak sosial yang diharapkan penting untuk melibatkan penduduk lokal dalam memanfaatkan *sport event*. Jika penduduk setempat bahkan tidak mengetahui acara tersebut, dampak sosial akan sangat kecil bagi masyarakat setempat (Liu, 2016). Senada dengan hal itu, Balduck et al., (2011) mengungkapkan bahwa mengembangkan strategi yang memungkinkan transformasi *sport event* menjadi festival perkotaan yang melibatkan semua warga, dapat memfasilitasi pengaruh sosial bagi masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, tentu *sport event* selain berpotensi mendatangkan keuntungan secara ekonomi bagi tuan rumah penyelenggara, acara olahraga dapat pula menghadirkan dampak sosial yang positif bagi penduduk lokal setempat. Akan tetapi, penting untuk pihak penyelenggara mengemas *sport event* dengan baik dan memastikan keterlibatan masyarakat lokal dalam setiap *event* yang diselenggarakan agar *event* tersebut lebih bermakna dan memberikan dampak sosial bagi para penduduk setempat.

Merujuk pada data-data empiris dari penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, dalam penelitian yang diusulkan ini, peneliti melihat ada beberapa celah atau peluang yang memang belum diungkap oleh peneliti-peneliti sebelumnya, Pertama, Peneliti ingin menelaah proses terselenggaranya *sport event* ini menggunakan teori jaringan aktor (ANT). Di tingkat global penggunaan ANT dalam menelaah *sport event* pernah dilakukan, seperti mengurai warisan pada olimpiade London 2012 yang ditelaah menggunakan ANT (Dawson & Jöns, 2018), dan juga penelitian tentang melatih permainan yang indah menggunakan studi teori aktor-jaringan (ANT) tentang pembinaan olahraga (Maclean, 2021). Akan tetapi, penggunaan teori ini belum pernah digunakan dalam penelitian-penelitian acara olahraga di Indonesia. Hal lain yang menjadi pembeda dengan penelitian terdahulu adalah dari konteks kecabangan olahraga, penelitian sebelumnya pada *multi event* olahraga, pada penelitian ini konteksnya *single event* olahraga. Selanjutnya penelitian ini juga diaplikasikan pada kultur budaya birokrasi yang ada di Indonesia. Yang terakhir, penelitian ANT terdahulu mengurai warisannya, pada penelitian ini, konteksnya adalah menelaah proses

terjadinya *sport event* Tour de Singkarak (TdS) dalam konteks yang lebih sempit yaitu di Kabupaten Kerinci, yang di daerah tersebut belum pernah diadakan *event* olahraga internasional. Selain itu peneliti juga ingin melihat dampak *sport event* ini terhadap sektor ekonomi Kabupaten Kerinci dan dampak sosial dalam konteks masyarakat lokal Kabupaten Kerinci.

Terkait dengan *sport event* yang dimaksud, Tour de Singkarak (TdS) menjadi menarik karena baru pada penyelenggaraan ke-11 Provinsi Jambi dapat berpartisipasi dalam penyelenggaraan Tour de Singkarak (TdS) yang selama ini menjadi *branding strategy* Provinsi Sumatera Barat. Fenomena ini menggugah penulis untuk menelaah lebih jauh tentang siapa saja orang yang berperan dalam menjadikan Kabupaten Kerinci sebagai salah satu etape Tour de Singkarak (TdS), Penulis akan menggunakan *Actor Network Theory (ANT)* untuk memeriksa hal ini. ANT merupakan teori sosial konvensional yang membawa gagasan tidak terbatas pada manusia. Di dalam ANT, aktor dianggap sebagai entitas apapun baik manusia maupun non manusia yang memengaruhi perubahan sampai pada proses akhir (Latour, 2005). Selama tiga dekade terakhir, penelitian berbasis ANT telah menghasilkan wawasan baru ke dalam berbagai disiplin ilmu di luar studi sains dan teknologi seperti sosiologi, geografi, studi perkotaan, pendidikan, dan studi pariwisata, dan juga olahraga (Dawson & Jöns, 2018; Parent et al., 2017). Peneliti meyakini bahwa terwujudnya Kabupaten Kerinci menjadi bagian dari penyelenggaraan Tour de Singkarak (TdS) 2019 tidak lepas dari diskusi interelasi dan dialog politik yang melibatkan banyak orang serta dilakukan oleh pemangku kebijakan baik di daerah maupun di tingkat pusat.

Kabupaten Kerinci merupakan satu daerah di Provinsi Jambi yang memiliki potensi pariwisata yang sangat indah. Kabupaten Kerinci memiliki julukan “Sekepal Tanah dari Surga” yang merepresentasikan keindahan alam di Kabupaten Kerinci. Setelah Kabupaten Kerinci ditetapkan masuk dalam Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan Nasional tahun 2010-2025 sesuai PP No. 50 tahun 2011 dan selanjutnya ditetapkan sebagai daerah *branding* pariwisata Provinsi Jambi berdasarkan Keputusan Gubernur Jambi Nomor: 920/KEP.GUB/ DISBUDPAR.1/IX/ 2016, Kabupaten Kerinci berupaya untuk terus meningkatkan eksposur pariwisata dan

kunjungan wisatawan ke Kabupaten Kerinci. Namun sayangnya, kontribusi sektor pariwisata terhadap perekonomian Kabupaten Kerinci masih rendah.

Hal ini sesuai dengan laporan penelitian anggota Badan Penelitian dan Pengembangan Daerah Provinsi Jambi tahun 2018. Dalam laporannya ia mengungkapkan bahwa kontribusi sektor pariwisata terhadap Pendapatan Asli Daerah (PAD) Kabupaten Kerinci masih sangat kecil. Dalam rentang waktu 2010-2014 kontribusi sektor pariwisata terhadap PAD hanya sebesar Rp. 1.089.834.000 dari jumlah PAD pada rentang waktu yang sama yaitu Rp. 194.562.067.250 atau apabila dipersentasekan kontribusi sektor pariwisata terhadap PAD Kabupaten Kerinci sebesar 0,56% (Mardianis & Syartika, 2018). Dalam dokumen Rencana Strategis dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kerinci tahun 2019-2024 juga secara tersurat tertulis bahwa permasalahan pertama adalah rendahnya kontribusi pariwisata terhadap perekonomian Kabupaten Kerinci (Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, 2021). Peneliti melihat Hal ini dikarenakan belum optimalnya pemasaran pariwisata di Kabupaten Kerinci dan juga pemerintah Kabupaten Kerinci belum memiliki suatu strategi ataupun suatu katalis meningkatkan kunjungan wisatawan ke daerah tersebut. Oleh karena itu, pemerintah Kabupaten Kerinci berupaya keras untuk dapat menjadi bagian dari penyelenggaraan Tour de Singkarak (TdS) yang notabene adalah *brand event* dari Pemerintah Sumatera Barat.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, peneliti sangat tertarik untuk menelaah dan melakukan penelitian secara mendalam dan komprehensif terkait bagaimana proses pengambilan kebijakan sehingga Kabupaten Kerinci bisa menjadi bagian dalam penyelenggaraan Tour de Singkarak (TdS) 2019. Selain itu peneliti juga ingin menggali lebih jauh terkait dengan apa motivasi atau alasan yang mendasar sehingga pemerintah Kabupaten Kerinci memutuskan untuk menjadi salah satu penyelenggara etape Tour de Singkarak (TdS) 2019. Selanjutnya peneliti menggunakan *Social Change Theory* (SCT) untuk melihat lebih jauh dampak dari penyelenggaraan Tour de Singkarak (TdS) dalam bidang ekonomi dan sosial masyarakat di Kabupaten Kerinci setelah diselenggarakannya Tour de Singkarak (TdS) 2019. Teori perubahan sosial (SCT) akan mengkaji perubahan-perubahan pada di dalam suatu masyarakat (Kasnawi & Asang,

2014). Perubahan sosial termasuk di dalamnya perubahan pola perilaku, hubungan sosial, lembaga dan struktur sosial pada waktu tertentu (Sztompka, 2004).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penulis mengajukan rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini. Beberapa rumusan masalah yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengambilan kebijakan sehingga Kabupaten Kerinci menjadi salah satu penyelenggara etape Tour de Singkarak (TdS)?
2. Alasan apa yang mendorong pemerintah Kabupaten Kerinci sehingga menyelenggarakan Tour de Singkarak (TdS)?
3. Bagaimanakah dampak Tour de Singkarak (TdS) terhadap pertumbuhan ekonomi masyarakat Kabupaten Kerinci?
4. Bagaimanakah dampak Tour de Singkarak (TdS) terhadap perubahan sosial masyarakat Kabupaten Kerinci?
5. Bagaimana rencana pengembangan *sport tourism* di Kabupaten Kerinci setelah Tour de Singkarak (TdS)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah penelitian dan rumusan masalah yang diajukan, tujuan penelitian adalah untuk:

1. Mendeskripsikan bagaimana proses pengambilan kebijakan terkait Tour de Singkarak (TdS) 2019 oleh Pemerintah Kab. Kerinci.
2. Mendeskripsikan motivasi yang mendorong pemerintah Kabupaten Kerinci untuk menyelenggarakan Tour de Singkarak (TdS) 2019.
3. Mendeskripsikan dampak Tour de Singkarak (TdS) terhadap pertumbuhan ekonomi masyarakat Kabupaten Kerinci.
4. Mendeskripsikan dampak Tour de Singkarak (TdS) terhadap perubahan sosial masyarakat Kabupaten Kerinci.
5. Mendeskripsikan bagaimana rencana pengembangan *sport tourism* di Kabupaten Kerinci setelah Tour de Singkarak (TdS).

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya dapat berkontribusi dan memberikan manfaat bagi khalayak. Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua bagian penting, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

Secara Teoritis:

1. Diketuainya bagaimana dampak ekonomi dan sosial Tour de Singkarak (TdS) yang bisa dijadikan rujukan bagi peneliti selanjutnya.
2. Ditemukannya model yang ideal untuk pengembangan *sport tourism* bagi Kabupaten Kerinci.
3. Hasil penelitian dapat menjadi rujukan dan referensi bagi mahasiswa dan dosen sebagai literatur bagi penelitian berikutnya.

Secara Praktis:

1. Diketuainya alasan yang mendorong pemerintah Kabupaten Kerinci untuk menyelenggarakan Tour de Singkarak (TdS) 2019?
2. Ditemukannya dampak Tour de Singkarak (TdS) 2019 bagi masyarakat Kabupaten Kerinci.
3. Dihasilkannya model pengembangan *sport tourism* yang bisa menjadi bahan pertimbangan bagi Bupati dan Kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan di Kabupaten Kerinci.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Bagian ini berisi tentang penjabaran bagian-bagian dan urutan terkait dengan sistematika penulisan penelitian yang terdiri dari BAB I sampai BAB V.

Adapun struktur organisasi disertasi ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I: Bagian pendahuluan berisikan tentang pijakan utama yang mendorong peneliti melakukan penelitian, bagian ini juga berisi tentang *state of the art* penelitian yang membedakan dengan penelitian yang lainnya. Secara terstruktur bagian ini dapat diuraikan sebagai berikut: 1). Latar Belakang Penelitian, 2). Rumusan Masalah Penelitian, 3). Tujuan Penelitian, 4). Manfaat Penelitian, 5). Struktur Organisasi Disertasi.

2. BAB II: Bagian ini berisi tentang teori utama, konsep, dan definisi yang menjadi dasar penelitian. Secara terstruktur bagian ini terdiri dari 1). Landasan Teori, 2). Penelitian yang Relevan, 3). Kerangka Pemikiran penelitian.
3. BAB III: Bagian ini menguraikan tentang metodologi penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain fenomenologi. Secara terstruktur bagian ini terdiri dari: 1). Metode dan Desain Penelitian, 2). Partisipan dan Tempat Penelitian, 3). Teknik Pengumpulan Data, 4). Validitas Data, 5). Analisis Data.
4. BAB IV: Bagian ini menjabarkan tentang hasil penelitian yang ditemukan selama penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bagian sebelumnya dan *novelty* penelitian. Secara terstruktur bagian ini terdiri dari 1). Temuan Penelitian, 2). Pembahasan Temuan Penelitian, 3). *Novelty* Penelitian.
5. BAB V: Bagian ini menguraikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan yang mengacu pada temuan penelitian dan pembahasannya. Pada bagian ini terdiri dari 1). Kesimpulan Penelitian, 2). Implikasi Penelitian, 3). Rekomendasi Penelitian.