

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pentingnya melakukan kegiatan rekreasi membuat pikiran seseorang untuk mengatasi kejenuhan dan merefresh kembali pikiran. Rekreasi merupakan salah satu tuntutan kebutuhan hidup manusia. Setelah disibukan oleh rutinitas sehari-hari, pikiran terasa jenuh dan bosan. Semangat kerja dan daya kreasi mulai menurun, kelelahan psikis dan pikiran muncul karena suasana yang monoton. Untuk itu perlu penyegaran kembali pikiran, dan psikologis dengan menghadirkan suasana baru walaupun hanya sejenak untuk menghilangkan kejenuhan dan kebosanan akibat rutinitas tersebut. Salah satu cara untuk menghadirkan suasana baru adalah dengan cara berekreasi. Dengan berekreasi diharapkan nantinya bisa menghibur diri, memperoleh inspirasi, gagasan, serta menumbuhkan semangat baru. Berekreasi menikmati suasana alam yang masih asri hijau menghampar terasa menyejukan pandangan mata dan menyegarkan hati. Dengan melihat suasana alam terasa hilang semua kelelahan, untuk sejenak melupakan semua kejadian yang telah berlalu dan melepaskan diri dari semua beban yang dihadapi. Dengan rekreasi kealam bisa memberikan kebahagiaan tersendiri bagi manusia, dan secara tidak langsung mendidik manusia dengan praktis dan aktif menuju falsafah hidup bahagia.

Karena pentingnya rekreasi bagi kehidupan manusia, dalam kaitan itu pemerintah mengeluarkan kebijakan yang menunjang tumbuh kembangnya tempat wisata dan rekreasi di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari UU No. 9 tahun 1990 dimana disebutkan bahwa dengan adanya tempat wisata dan rekreasi sangat menguntungkan bagi daerah tersebut antara lain meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD), taraf hidup masyarakat, memperluas lapangan kerja, serta menumbuhkan rasa cinta lingkungan dan kelestarian alam serta budaya setempat. Terlebih lagi di era otonomi daerah seperti sekarang ini dimana pemerintah daerah berjuang dan berlomba-lomba dalam menarik dan meningkatkan Pendapatan Asli Daerahnya. Dengan segala daya upaya berusaha mengembangkan segala potensi sumber daya alam yang dimiliki untuk mendapatkan sumber dana bagi pembiayaan pembangunan daerah sendiri agar tercapai peningkatan kesejahteraan dan kemakmuran rakyat.

Tahun 2020 merupakan salah satu tahun yang memiliki begitu banyak peristiwa yang tidak biasa seperti tahun-tahun sebelumnya, salah satunya adalah pandemi *Coronavirus disease* atau yang lebih dikenal dengan sebutan *Covid-19* yang telah menjangkiti banyak orang di berbagai belahan dunia. Penyebaran *Covid-19* ini bermula dari sebuah wilayah bernama Wuhan di China. Media lokal maupun internasional memberitakan bahwa ahli-ahli memilik hipotesis yang menyatakan bahwasanya *corona* virus ini berasal dari kelelawar dan trenggiling yang di jual di pasar hewan liar di Wuhan. Menurut para ahli virus ini merupakan virus rekombinasi, yaitu virus yang harus hidup melalui inang lain untuk melakukan kombinasi gen dan menjadi lebih kuat agar bisa menjangkiti manusia,

kelelawar dan trenggilinglah yang di duga sebelumnya menjadi tempat rekombinasi virus Corona sebelum bisa menjangkiti manusia.

Gejala yang ditimbulkan bila seseorang terjangkit virus ini bisa berbeda-beda pada setiap orang karena setiap orang memiliki respon dan daya tahan tubuh yang berbeda-beda, namun pada umumnya menurut WHO atau World Health Organization gejala virus corona adalah demam, batuk kering, dan kelelahan. Sementara gejala yang sedikit tidak umum yaitu : rasa tidak nyaman dan nyeri, nyeri tenggorokan, diare, konjungtivitas (mata merah), sakit kepala, hilangnya indera perasa atau penciuman, atau perubahan warna pada jari tangan atau jari kaki. Adapun gejala yang paling serius adalah sebagai berikut : kesulitan bernapas atau sesak napas, nyeri dada atau rasa tertekan pada dada, dan hilangnya kemampuan berbicara atau bergerak. Virus ini diinformasikan dapat menular melalui droplet atau cairan-cairan, oleh karena itu setiap orang dianjurkan untuk tidak menyentuh area mata, hidung, dan wajah, serta selalu mencuci tangan dengan sabun atau menggunakan *hand sanitizer* untuk mencegah penyebaran virus ini. Virus ini bisa berada di mana saja, seseorang dengan daya tahan tubuh kuat bisa saja terhindar dari virus ini, namun seseorang itu dapat menjadi pembawa atau carrier virus ini, dan menularkannya pada orang dengan daya tahan tubuh rendah yang ada di sekitar orang tersebut.

Menyikapi situasi ini, pemerintah pusat menyatakan fenomena ini sebagai pandemi. Pandemi sendiri menurut KBBI diartikan sebagai wabah yang berjangkit serempak di mana-mana, meliputi daerah geografi yang luas. Untuk itu pemerintah memberlakukan peraturan baru, yaitu PSBB atau Pembatasan Sosial

Berskala Besar. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 yang mengatur mengenai Pembatasan Sosial Berskala Besar sebagai respons terhadap *Covid-19*, yang memungkinkan pemerintah daerah untuk membatasi pergerakan orang dan barang masuk dan keluar dari daerah masing-masing asalkan mereka telah mendapat izin dari kementerian terkait (dalam hal ini Kementerian Kesehatan, di bawah Menteri Kesehatan, Terawan Agus Putranto). Peraturan tersebut juga menyebutkan bahwa pembatasan kegiatan yang dilakukan paling sedikit meliputi peliburan sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, dan pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum. Pada saat yang sama, Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 juga ditandatangani, yang menyatakan pandemi *coronavirus* sebagai bencana nasional. Pembuatan kedua peraturan tersebut didasarkan pada Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2018 tentang Kekejarantinaan Kesehatan yang mengatur ketentuan mendasar untuk PSBB.

Fenomena yang sama sekali baru ini membuat seluruh tempat yang biasanya ramai dengan terpaksa harus ditutup baik itu kantor, sekolah, pabrik, maupun tempat wisata. Oleh karena itu, semua kegiatan harus dilaksanakan dari rumah dan dialihkan pelaksanaannya secara daring. Manusia sejatinya tidak bisa untuk terus-menerus berada di tempat yang sama karena hal tersebut akan membuat orang-orang merasa jenuh atau bosan sehingga terdapat berbagai macam alternatif dan kegiatan-kegiatan baru yang dibuat untuk mengatasi rasa jenuh tersebut. Di Indonesia sendiri, banyak orang yang mempopulerkan kegiatan-kegiatan baru untuk mengisi waktu luang selama bekerja atau sekolah di rumah saja. Contohnya orang-orang mulai melakukan kegiatan bersepeda atau

melakukan kegiatan hobi yang lainnya. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya orang yang membagikan kegiatan bersepeda mereka di sosial media. Bersepeda dianggap sebagai sebuah alternatif bukan hanya karena menyehatkan, juga karena tidak melibatkan banyak orang dan tempat-tempat bersepeda yang biasanya orang kunjungi adalah tempat yang tidak dikunjungi oleh banyak orang.

Selama masa pandemi ini, obyek-obyek wisata ikut berperan aktif dalam menjalankan tugasnya dalam membantu masyarakat untuk menghilangkan rasa jenuh selama program di rumah saja. Dalam perannya selama pandemi *covid-19* ini, tempat wisata telah menyediakan berbagai macam alternatif yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat dalam melaksanakan kegiatan yang tentunya cukup membosankan selama di rumah saja. Contohnya dapat dilihat dari adanya kunjungan rekreasi secara *virtual* yang disediakan oleh Taman Margasatwa Ragunan dapat menghibur masyarakat yang menjalankan aktivitas di rumah selama masa Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) bersama keluarga. Adanya kegiatan wisata *virtual* cukup membuat kerinduan dan keinginan untuk pergi ke berbagai macam sektor wisata yang selama ini dapat disambangi dengan bebas cukup teratasi. Meski hanya bisa melihat gambar atau video saja, akan tetapi program wisata *virtual* ini cukup membantu masyarakat dalam mengatasi rasa rindunya. Oleh karena itu, wisata *virtual* ini benar-benar membantu masyarakat dalam mengatasi rasa jenuh selama di rumah saja atau program Pembatasan Sosial Berskala Besar yang diperpanjang demi menekan naiknya angka pasien positif *Covid-19*.

Taman Margasatwa Ragunan selama ditutup akibat pandemi *Covid-19*, Taman Margasatwa Ragunan membuka fasilitas wisata *virtual* setiap satu bulan sekali di hari Minggu, mulai pukul 10.00 WIB. Masyarakat bisa menyaksikan berbagai satwa di Taman Margasatwa Ragunan lewat akun resminya @ragunanzoo. Wisata *virtual* ini masyarakat dapat menyaksikan atraksi satwa koleksi Taman Margasatwa Ragunan yang ada di kandang peraganya. Sejumlah satwa yang telah tampil seperti Siamang, Orang-utan, Buaya, Jerapah, Burung unta, Kudanil, Binturong, Harimau, Kura-kura, Beruang madu, Anoa, Babi rusa, Rusa sambar. Petugas ragunan akan menjelaskan profil tentang satwa tersebut, baik kebiasaannya sehari-hari, jenis makanan, populasi diragunan sendiri, serta sejarah singkat tentang keistimewaan dari satwa tersebut. Pengunjung juga dapat berinteraksi dengan penjaga satwa dengan menanyakan beberapa pertanyaan melalui kolom komentar, lalu petugas satwa akan menjelaskannya. Terobosan ini dilakukan lantaran Taman Margasatwa Ragunan dinyatakan tutup sejak 14 Maret 2020 lalu demi memutus mata rantai pandemik *Covid-19*. Fasilitas wisata *virtual* gratis ini akan terus diberlakukan selama pandemik *Covid-19*. Beragam penampilan satwa yang berbeda-beda disajikan kepada masyarakat di setiap minggu nya.

Penelitian mengenai persepsi pengunjung sebelumnya sudah pernah dilakukan seperti penelitian (Salam, 2018) berjudul Persepsi dan Tingkat Kepuasan Wisatawan Terhadap Museum Balla Lompoa Kabupaten Gowa, lalu penelitian dari (Nurjaya, 2018) berjudul Persepsi Wisatawan Mancanegara Terhadap Fasilitas Umum di Kawasan Pariwisata Ubud, lalu penelitian dari

(Murianto, 2017) berjudul Potensi dan Persepsi Masyarakat Serta Wisatawan Terhadap Pengembangan Ekowisata di Desa Aik Berik, Lombok Tengah. Penelitian sebelumnya dilakukan sebelum adanya pandemi, hal tersebut akan berbeda hasilnya dengan penelitian yang penulis akan lakukan, selain itu penulis mengambil objek penelitian yang berbeda pada penelitian ini.

Fenomena di atas membuat penulis tertarik untuk mengambil judul ini dikarenakan belum pernah ada penelitian yang membahas mengenai penelitian tersebut di Taman Marasatwa Ragunan secara *virtual*. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui lebih lanjut mengenai “Persepsi pengunjung terhadap rekreasi Taman Margasatwa Ragunan secara *virtual*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Untuk mengukur persepsi pengunjung terhadap tingkat kunjungan rekreasi *virtual*.
2. Ragunan salah satu tempat wisata yang menggunakan rekreasi *virtual* tentang hewan-hewan yang berada di Taman Margasatwa Ragunan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, agar tidak terjadi perluasan makna dan istilah dalam masalah penelitian ini maka penelitian ini dibatasi dengan pembatasan masalah pada “Persepsi pengunjung terhadap rekreasi Taman Margasatwa Ragunan secara *virtual*”.

D. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Persepsi pengunjung terhadap rekreasi Taman Margasatwa Ragunan secara *virtual*?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini adalah untuk membantu menambah keperustakaan pendidikan khususnya bidang keilmuan yang berkaitan dengan Olahraga Rekreasi dan dapat dijadikan sebagai penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti, dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan tentang persepsi pengunjung terkait wisata ke Taman Margasatwa Ragunan secara *virtual*.
2. Bagi institusi, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmu dalam memberikan informasi terhadap tempat wisata yang memberikan fasilitas kunjungan secara *virtual*.
3. Sebagai bahan masukan untuk pengelola untuk membuat kebijakan.