

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia senantiasa terlibat dalam berbagai kegiatan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Kegiatan yang dilakukan oleh manusia kadang mengalami kejenuhan, sehingga yang bersangkutan memerlukan sesuatu untuk menghilangkan kejenuhan atau kebosanan yang dialaminya. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah berolahraga, yakni mengisi waktu dengan kegiatan yang bukan pekerjaan rutin, akan tetapi merupakan hal yang sifatnya santai dan merupakan hiburan yang bermanfaat. Berolahraga 10 menit sehari itu sudah sangat membantu menjaga kesehatan tubuh agar tetap sehat, bugar, menghilangkan kejenuhan dan membuat pikiran kembali segar.

Faktor yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan aktifitas gerak. Banyak dari kalangan remaja sampai yang dewasa hanya mengikuti sebuah club olahraga, dari teman sebaya, tuntutan dari sebuah perusahaan, atau dikarenakan dalam acara olahraga tersebut banyak hadiah yang bisa mereka dapatkan. Ternyata masyarakat yang berolahraga mengandung faktor alasan tersendiri, tetapi bukan karena keikhlasan dari diri sendiri.

Olahraga sering kali dikaitkan dengan kesehatan tubuh manusia, hal ini benar terungkap dikarenakan dari dokter tersebut banyak yang menyarankan untuk selalu berolahraga untuk menjauhkan tubuh kita dari berbagai penyakit yang ada, dan cuaca tidak bisa ditentukan itu memudahkan kita terserang penyakit, untuk menghindarkan olahraga adalah solusinya.

Olahraga beberapa tahun terakhir ini semakin gencar dilakukan oleh masyarakat, banyak dari kalangan tertentu yang menawarkan berbagai macam olahraga dari yang paling murah sampai yang paling mahal, mulai dari perorangan sampai berkelompok. Hal ini di dukung oleh himbauan berbagai pihak seperti pemerintah, dokter, dan pihak lain serta dukungan dari kalangan *pers* yang ikut pula memasarkan dan memasyarakatkan.

Berolahraga mempunyai banyak keuntungan, antara lain dapat meningkatkan kreativitas, daya pikir, dan imajinasi. Olahraga juga dapat mengembalikan vitalitas dan membawa kebugaran. Olahraga merupakan suatu bentuk rekreasi yang aktif dan penting artinya bagi kehidupan manusia, untuk memulihkan kebugaran jasmani dan rohani, karena dengan berolahraga maka jasmani akan menjadi sehat dan di dalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang sehat juga.

Rekreasi merupakan hal yang penting dan menjadi kebutuhan setiap individu. Setiap orang ingin mendapatkan kesenangan, kepuasan, ingin menghilangkan ketegangan-ketegangan baik ketegangan fisik maupun

ketegangan mental atau sebagai selingan pekerjaan sehari-hari untuk memperoleh keseimbangan dan kesegaran fisik mental. Kesemuanya itu dapat diperoleh melalui kegiatan rekreasi yang sesuai dengan pilihan masing-masing.

Olahraga saat ini cukup banyak bermunculan di masyarakat yang menawarkan kelebihan dan keunikan tersendiri bagi para penikmatnya. Jadi masyarakat tidak lagi hanya terpaku pada satu jenis olahraga guna memenuhi kesehatan jasmaninya, tetapi memiliki banyak pilihan. Salah satunya adalah olahraga *Gokart*.

*Gokart* adalah sala satu jenis olahraga otomotif beroda empat, tetapi untuk bentuk fisik dari *gokart* tersebut mempunyai dimensi yang lebih kecil dan memiliki kapasitas daya mesin yang kecil pula. *Gokart* merupakan salah satu jenis olahraga motor sport, dimana *gokart* merupakan dasar dari segala kegiatan di dunia otomotif. Saat ini olahraga *gokart* telat cepat menyebar ke berbagai negara, dan berkembang pesat dibenua Eropa, begitu juga di Indonesia olahraga *gokart* berkembang pesat.

Seperti halnya olahraga *gokart* Bekasi *Square*, Bekasi-Selatan. Olahraga *gokart* sangat di populer digemari baik oleh masyarakat kalangan kelas atas maupun menengah. *Gokart* Bekasi *Square* berdiri sejak bulan Desember tahun 2008 sampai sekarang ini, mereka memulai mengembangkan *gokart* tersebut dari mulut-kemulut, sampai berkembang seperti sekarang ini. Panjang dan lebar lintasan *gokart* berbeda-beda setiap

tikungannya, lebar tikungan berkisar antara 7-8 meter, dan lebar setiap jalur antara 5-6 meter, dan panjang keseluruhan lintasan *gokart* Bekasi *Square* adalah 400 meter panjangnya.

Kegiatan ini dapat dilakukan, baik oleh anak-anak yang berumur minimal dari 8 tahun sampai dewasa. Hal tersebut terbukti dengan semakin banyak para pengunjung olahraga *gokart* yang datang untuk melakukan aktifitas gerak dan waktu senggang. Menurut data dari pihak manajemen, pengunjung yang datang untuk melakukan olahraga *gokart* pada hari kerja berkisar antara 20 sampai dengan 30 orang setiap harinya, sedangkan pada akhir pekan jumlah pengunjung meningkat bisa mencapai 50 orang.

Bekasi *Square* terletak diantara mall besar lainnya dan dekat dengan jalan tol, sehingga memudahkan pengunjung yang datang dari luar Bekasi untuk melakukan olahraga *gokart*. *Gokart* Bekasi *Square* memberi keuntungan bagi pihak mall Bekasi *Square*, karena kehadiran *gokart* tersebut memberikan dampak positif bagi pengunjung mall dan rental *gokart* Bekasi *Square* tersebut. selain itu juga pihak manajemen *gokart* Bekasi *Square* menyediakan instruktur yang dapat membantu para pengunjung dalam proses melakukan olahraga *gokart*, sehingga bagi anak-anak dan orang tua yang melakukan olahraga *gokart* tidak perlu khawatir untuk mencobanya.

Selain itu juga bagi para pengunjung yang melakukan olahraga *gokart* sudah disediakan berbagai macam perlengkapan *gokart* diarea *gokart* Bekasi *Square*, sehingga tidak perlu membawa perlengkapan lain, seperti helm,

jaket, dan lainnya dari rumah. Bagi para pengunjung yang sedang beristirahat/santai disekeliling area *gokart* terdapat bangku dan tempat istirahat yang memadai, yang bisa ditempati untuk menghilangkan lelah atau menunggu keluarga yang sedang melakukan olahraga *gokart*.

Dari uraian tersebut, terdapat berbagai alasan yang menyebabkan pengunjung *gokart* Bekasi Square melakukan olahraga *gokart* dan penulis ingin mengetahui faktor yang mempengaruhi pengunjung Bekasi *Square* melakukan olahraga *gokart*.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

- a. Apakah sarana dan prasarana yang ada di area *gokart* Bekasi *Square* memadai ?.
- b. Apakah area *gokart* Bekasi *Square* memberikan kepuasan bagi para pengunjung ?.
- c. Bagaimana sistem pelayanan *gokart* Bekasi *Square* ?.
- d. Faktor apakah yang mendorong pengunjung melakukan olahraga *gokart* di Bekasi *Square* ?.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar tidak meluasnya penjabaran yang diteliti, dan mencapai hasil yang optimal maka dalam penelitian ini perlu pembatasan masalah sebagai berikut :

- a. Penelitian dilakukan terhadap pengunjung *gokart* Bekasi *Square* yang melakukan olahraga *gokart*
- b. Masalah yang diteliti adalah faktor yang mempengaruhi pengunjung Bekasi *Square* melakukan olahraga *gokart*.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka penulis perlu perumusan masalah. Adapun perumusan masalah dalam penulis ini dapat diuraikan sebagai berikut: Faktor apakah yang mempengaruhi pengunjung Bekasi *Square* melakukan olahraga *gokart* ?.

### **E. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian ini adalah : Penelitian ini diharapkan dapat mengungkapkan dan mengetahui faktor bagi para pengunjung Bekasi *Square* dalam melakukan olahraga *gokart*.