

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam suatu event olahraga perlu adanya suatu inovasi dalam hal promosi yang berlandaskan teknologi, hal ini dipandang efektif karena semua orang di berbagai negara sudah memakai gawai atau *smartphone* yang memungkinkan untuk berselancar maya menjelajahi beberapa tempat di berbagai belahan dunia, sehingga dalam hal ini dapat mempromosikan beberapa tempat atau venue untuk tujuan *sport tourism*, dalam hal *sport development* untuk pembangunan ekonomi suatu daerah perlu dikembangkan karena dapat membantu perekonomian ataupun pemasukan kepada daerah sehingga masyarakat juga dapat mendapatkan pendapatan dari berbagai pemasaran barang yang berkaitan dengan even tersebut, dengan demikian selain mempromosikan *event* olahraga tersebut juga dapat meningkatkan ekonomi warga sekitar. *Sport for Development* yang menjadi perkembangan olahraga dalam masyarakat modern adalah fenomena yang kompleks dalam hal kegiatan organisasi yang menghasilkan nirlaba dari sektor olahraga yang berinteraksi dengan pemerintah dan menghasilkan perubahan dari waktu ke waktu (Schulenkorf, Sherry, and Rowe 2016) menyatakan tentang hal itu yakni *Over the past decade, the field of sport-for-development (SFD) has received significant attention from nongovernmental organizations, government agencies, sport practitioners, and sport academics around the world.*

Sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan Clavier sesuai dengan dimensi strategis, mereka menyoroti pentingnya desain bersama, diseminasi, dan pemangku kepentingan industri dalam mengembangkan pengetahuan (Bailey and Harris 2021) mengemukakan pendapatnya yang sesuai dengan hal ini yakni *Highlighting the importance of academics building relationships with key industry stakeholders such as managers and policymakers, the paper reveals that sustainable knowledge translation can only take place if it is done on an organisational level.*

Secara garis besar pengelolaan *event* olahraga tidak dapat dikelola hanya dengan metode yang sudah ada, perlu adanya pengembangan dan inovasi dalam hal teknologi, hal ini pun tidak terlepas dari dukungan dari beberapa orang untuk bisa membantu pemerintah dalam membantu mempromosikannya. Komunitas atau praktisi olahraga dalam hal ini sering menghadapi tantangan ganda untuk menciptakan dan mempertahankan penyediaan inklusif, dan juga bercita-cita untuk menunjukkan dampak sosial yang lebih luas dari intervensi mereka. Tantangan yang bertahan lama ini telah mendorong tumbuhnya minat dalam penerapan pendekatan berbasis aset sebagai cara untuk memfasilitasi penyediaan tanpa komitmen yang intensif sumber daya dalam penyampaian program, hal ini sejalan dengan napa yang dikemukakan oleh (Bates and Hylton 2021) yaitu *Community sport practitioners often face the dual challenge of creating and sustaining inclusive provision, whilst also aspiring to demonstrate the wider social impacts of their interventions. This enduring challenge has prompted a growing interest in the adoption of “asset-based” approaches as a way to facilitate provision without the resource-intensive commitments of programme delivery.*

Pengertian *sport tourism* yakni pariwisata olahraga sebagai perjalanan berbasis waktu luang yang membawa individu sementara di luar komunitas asal mereka untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik, untuk menonton aktivitas fisik atau event olahraga (Bosnjak et al. 2016) berpendapat tentang *sport tourism* yaitu *definition of sport tourism as “leisure-based travel that takes individuals temporarily outside of their home communities to participate in physical activities, to watch physical activities, or to venerate attractions associated with physical activity.”* Artinya bisa menjadi peserta ataupun hanya menikmati event saja sebagai penonton, *sport tourism* juga menawarkan potensi yang signifikan untuk menghasilkan pendapatan dalam skala global (Singh Tapas, Dash, and Vashko 2016) menyatakan hal senada *Tourism is a multi-trillion dollar industry and a dominant force in the lives of millions of people globally*, sejalan dengan itu hinc juga menjelaskan bahwa pariwisata olahraga didefinisikan sebagai perjalanan wisata berbasis olahraga yang jauh dari lingkungan rumah untuk waktu yang terbatas, di mana olahraga dicirikan

oleh seperangkat aturan yang unik, kompetisi yang berkaitan dengan kecakapan fisik dan permainan, *sport tourism is defined as "sport based travel away from the home environment for a limited time, where sport is characterized by unique rule sets, competition related to physical prowess and play* (Hinch and Ito 2018) , dari data yang didapatkan untuk sektor *sport tourism* yang dikumpulkan selama dekade terakhir mengungkapkan bahwa pariwisata olahraga dengan cepat memantapkan dirinya sebagai kekuatan yang signifikan dalam pasar global yang mendatangkan banyak wisatawan dengan pendapat yang sama dengan (Hungenberg et al. 2016) *trends in tourism data collected over the past decade reveal that sport tourism is quickly establishing itself as a significant force within the global tourist market.*

Oleh karena itu, penting bagi promotor pariwisata dan badan publik terkait untuk mengenali dampaknya yang dihasilkan oleh sektor pariwisata dan mengembangkan mekanisme yang dapat dipahami untuk pemeliharaan layanan publik yang kompeten dan pelestarian lingkungan (Gibson 2017), sehingga akan tercipta kesinambungan antara kelestarian alam dengan tempat wisata olahraga yang nyaman untuk publik. Gibson menyebutkan bahwa *sport tourism* membawa beberapa cabang olahraga yang dikaitkan dengan wisata diantaranya bersepeda, lari dan bermain kano (dayung) (Gibson et al. 2018), seperti halnya event tahunan yang diselenggarakan Pemerintah Kabupaten Kuningan yang menyelenggarakan event balap sepeda yang diberi nama Tour de Linggarjati, merupakan pengembangan tempat wisata untuk *sport tourism*.

Pandemi virus corona global yang sedang berlangsung terus menghasilkan segudang dampak bagi industri pariwisata, *The ongoing global coronavirus pandemic has and continues to result in myriad impacts for the tourism industry many* (Cooper and Alderman 2020). Dari efek pandemi covid-19 tersebut berdampak buruk pada perekonomian masyarakat dan pemerintah dari beberapa sektor usaha khususnya pada pariwisata dan event olahraga karena harus dipaksa berhenti demi pemutusan rantai penyebaran virus covid-19, destinasi pariwisata berfungsi sebagai konteks spasial dan titik referensi untuk pariwisata olahraga yang senada apa yang dikemukakan Hinch yakni *The tourism industry has become stiffly competitive because of market*

saturation (Hinch, Higham, and Moyle 2016), beberapa tujuan wisatawan untuk mengunjungi tempat wisata olahraga yang dijelaskan oleh rhennen untuk persentase kehadiran paradigmatik dihitung dalam komposisi konseptual posisi dari 30 definisi yang berbeda dari pariwisata olahraga. Sebagian besar (90%) berisi olahraga sebagai motivasi utama untuk wisata, diikuti oleh referensi eksplisit untuk ruang (70%), waktu (36,67%), pengalaman peserta (33,33%) dan pasar ekonomi (13,33%).

Bukti dari penelitian selama hampir 30 tahun menunjukkan bahwa menyelenggarakan acara wisata olahraga cenderung memberikan nilai ekonomi kepada masyarakat dengan sebagian besar pengeluaran berasal dari akomodasi dan makanan, temuan yang konsisten di antara semua studi ini adalah bahwa manfaat ekonomi lebih besar hal ini disebabkan oleh fakta bahwa acara tersebut menggunakan fasilitas yang ada di daerah tersebut, serta membawa orang ke komunitas yang sebelumnya tidak akan berkunjung pada saat itu, memberikan pendapatan untuk hotel dan restoran, dan menguntungkan bisnis lain seperti bensin, stasiun dan gerai, ritel. Dalam hal menjadi kekuatan yang berkelanjutan secara ekonomi, kuncinya adalah mengembangkan penyelenggaraan acara secara teratur, sehingga memastikan aliran wisatawan dan pengeluaran yang konsisten (Gibson, Kaplanidou, and Kang 2012) menyatakan hal yang senada yaitu *sports commissions have played an integral role in establishing small-scale sport tourism as a viable sector of an existing tourism industry, or providing a reason to visit a community if no prior tourism sector exists.*

Terlebih untuk sekarang kebiasaan masyarakat banyak juga yang menggunakan sepeda untuk meningkatkan kebugaran ataupun hanya sekedar hobby, pasca pandemi Covid-19 banyak masyarakat menggunakan sepeda untuk menyalurkan hobby atau menjadi kebiasaan untuk berolahraga sehari-hari, biasa dikatakan sebagai kebiasaan ataupun fenomena yang ada di Indonesia belakangan ini, hal ini sejalan yang apa yang sudah diteliti oleh (Budi et al. 2021) *The increasing trend of cycling during the Covid-19 pandemic is a common social phenomenon that is common in various countries, yang*

mengungkapkan bahwa bersepeda menjadi kebiasaan yang menjamur menjadi kebiasaan di masyarakat Indonesia pasca pandemi.

Dari hal tersebut bisa memungkinkan potensi wisata ketika mengikuti *Tour de Linggarjati*. Karena dalam even tersebut selain ada acara kompetisi ada juga *fun bike* yang digelar untuk memungkinkan masyarakat umum mengikuti hal tersebut dengan jalur yang melewati tempat wisata di kabupaten kuningan untuk menikmati keindahan alam yang ada di Kabupaten Kuningan, karena dengan adanya hal tersebut diharapkan banyak wisatawan yang mengunjungi tempat wisata di Kabupaten Kuningan.

Pandemi Covid-19 telah mengangkat yang menarik fenomena di bidang olahraga yaitu semakin banyaknya orang di berbagai kota di seluruh dunia menggunakan sepeda di jalan raya. Bersepeda di ruang terbuka dianggap aktivitas yang menyenangkan untuk menghilangkan rasa lelah selama periode Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Fenomena meningkatnya animo masyarakat dalam bersepeda bahkan telah menciptakan kebiasaan baru dalam hal bertransportasi. Sepeda menjadi moda transportasi alternatif untuk berbagai kegiatan, termasuk meningkatkan kampanye *bike to work*. Tren bersepeda melibatkan segala usia. Tren bersepeda menjadi terkenal karena banyak yang menganggap bersepeda memungkinkan penggunaanya untuk menjaga kebugaran. Asumsi ini mengikuti pembatasan dan peraturan pemerintah tentang fisik menjaga jarak untuk mencegah penyebaran virus—mereka yang mulai merasa bosan karena peraturan pemerintah untuk tinggal di rumah selama pandemi.

Covid-19 telah meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga imunitas tubuh agar tidak tertular virus dan penyakit. Mereka diperoleh kekebalan tubuh yang sangat baik selain dari mengonsumsi makanan sehat, seimbang, dan bergizi serta olahraga teratur. Di sisi lain, kondisi pandemi yang membatasi banyak aktivitas, terutama yang melibatkan banyak orang, telah menimbulkan kejenuhan. Orang-orang mencoba keluar dari kebosanan dengan berbagai kesenangan beraktivitas dengan tetap menjaga jarak aman dari kontak dengan orang lain untuk mencegah penularan virus. Perpaduan kesadaran untuk meningkatkan imunitas dalam olahraga kegiatan

dan menghilangkan kebosanan selama pandemi telah memicu tren olahraga bersepeda. Bersepeda dinilai sebagai pilihan yang tepat karena memenuhi unsur *sport* dan rekreasi secara bersamaan. Bersepeda menjadi pilihan aktivitas ruang yang beragam karena sebagai sarana fisik juga dapat menyegarkan pikiran yang terkurung dalam rumah.

Dalam era globalisasi pada masa ini yakni zaman *5.0 social society* semua melibatkan teknologi untuk mengembangkan suatu produk khususnya di *sport tourism*, sudah hal yang sangat wajar bagi beberapa negara maju untuk menyatukan iptek kedalam olahraga hal ini bertujuan untuk teknologi tepat guna yang dapat mempermudah semua aspek untuk dikembangkan dikemudian hari, Selama dekade terakhir, bidang olahraga untuk pembangunan telah mendapat perhatian yang signifikan dari organisasi non-pemerintah, lembaga pemerintah, praktisi olahraga, dan akademisi olahraga di seluruh dunia. Olahraga untuk pembangunan didefinisikan sebagai “penggunaan olahraga untuk memberikan pengaruh positif pada kesehatan masyarakat, sosialisasi anak-anak, pemuda dan orang dewasa, inklusi sosial yang kurang beruntung, pembangunan ekonomi daerah, dan pada pembinaan pertukaran antarbudaya, hal ini dikemukakan oleh (Schulenkorf et al. 2016) *As sport management scholars have started to critically investigate and evaluate SFD programs, they have in turn contributed to the future design and improvement of SFD initiatives that today are more strategically planned and pedagogically sound than ever before.* Dari keseluruhan aspek keuntungan tadi yang sudah disebutkan sangat membantu untuk mengembangkan potensi di wisata olahraga atau *sport tourism* karena dapat membangun beberapa komponen di daerah serta dapat membantu perekonomian masyarakat sekitar dengan kedatangan beberapa wisatawan domestik atau mancanegara. *Sport Tourism* adalah jenis wisata yang relatif baru, yang telah berkembang secara signifikan dalam beberapa waktu terakhir, *Sports tourism is a relatively recent type of tourism, which has grown significantly in recent times* (Jiménez-García et al. 2020)

Tujuan dari pemanfaatan teknologi tersebut untuk mendorong beberapa dinas pariwisata ataupun lembaga terkait yang menangani *event* tersebut untuk

mengembangkan inovasi teknologi supaya mendapatkan animo dari masyarakat dari berbagai negara untuk berkunjung ke destinasi wisata tersebut. Dengan melihat secara virtual terlebih dahulu, diharapkan dapat tertarik dengan adanya hal tersebut sehingga bisa *me-review* atau menjelajahi tempat tersebut secara virtual, hal ini dapat menghemat anggaran karena tidak perlu langsung datang langsung ke tempat tersebut karena bisa memakan banyak biaya. Setelah itu harapan dari *review* atau penjelajahan tersebut wisatawan dapat tertarik untuk mendatangi tempat tersebut, dengan mempertahankan adat, budaya serta alam yang masih asri menjadi daya Tarik sendiri untuk wisatawan, karena dengan hal tersebut disamping wisatawan dapat berekreasi juga dapat berolahraga sehingga dapat menghilangkan rasa stress juga mendapatkan kebugaran dengan olahraga tersebut.

Virtual reality video memungkinkan wisatawan untuk melihat kondisi sekitar tempat wisata secara nyata dengan dukungan kamera 360° yang dapat diputar sehingga semua objek dapat terlihat semua, berbeda dengan kamera biasa yang masih menangkap objek yang hanya terlihat dari depan sehingga tidak dapat melihat kondisi di sekitar dengan sudut penglihatan yang sangat terbatas. Dalam tiga tahun terakhir, apa yang disebut gelombang kedua dari Virtual Reality (VR) telah membawa kita sejumlah besar layar dan perangkat input baru. Tidak hanya perangkat keras baru yang memasuki pasar konsumen dengan menyediakan model harga yang terjangkau, tetapi juga teknologi yang sepenuhnya baru sedang dirancang dan dikembangkan. Selain itu, konsep baru untuk menangani masalah yang ada pada sisi perangkat keras dan perangkat lunak dari teknologi VR terus diperkenalkan, *This software and hardware development is mainly lead by enthusiasts interested in the domain of VR opposed to the established scientific community* (Anthes et al. 2016).

Dalam hal lain keunggulan Virtual Reality Video yakni sebagai berikut : 1) Virtual Reality (VR) memberikan pengalaman non-simbolis yang dirancang khusus untuk membantu memahami kondisi suatu tempat secara daring. 2) Pengalaman menggunakan Virtual Reality (VR) ini tidak dapat diperoleh dengan cara lain dalam hal pemetaan konsep dari tempat *sport tourism* 3) Pengalaman semacam ini membentuk sebagian besar interaksi

sehari-hari dengan dunia nyata dan maya, meskipun sekolah cenderung mempromosikan pengalaman simbolik. 4) Konstruktivisme memberikan teori terbaik untuk mengembangkan aplikasi VR. 5) Konvergensi teori-teori konstruksi pengetahuan dengan teknologi VR memungkinkan pembelajaran didorong oleh manipulasi ukuran relatif objek di dunia virtual, dengan transduksi sumber-sumber (Pantelidis 2010).

Tour De Linggarjati Kuningan adalah event kejuaraan balap sepeda resmi berskala nasional dan internasional, diselenggarakan yang ke-6 (enam) kalinya pada tahun 2022 di Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Kejuaraan ini merupakan balap sepeda dengan beberapa kategori dan berlangsung selama 3 (hari) pada tanggal 16 sampai dengan tanggal 18 Desember 2022. Sesuai dengan namanya, Linggarjati merupakan daerah pedesaan di kaki Gunung Ciremai yang memiliki alam yang indah serta menjadi bagian dari sejarah perjuangan kemerdekaan Bangsa Indonesia, yaitu tempat dilaksanakannya Perundingan Linggarjati antara Pemerintah Indonesia dengan Belanda bertempat di Gedung Linggarjati Kuningan.

Pada kejuaraan ini, Gedung Linggarjati merupakan bagian jalur lintasan lomba serta melalui beberapa Kawasan wisata yang berada di kabupaten Kuningan – Jawa Barat dan melalui kegiatan ini diharapkan akan semakin mengenalkan Kabupaten Kuningan sebagai daerah dengan potensi pariwisata yang layak dijual hingga ke mancanegara, artinya dengan adanya event ini diharapkan dapat mendatangkan turis lokal dan dari mancanegara yang di topang dengan teknologi *Video Virtual Reality 360°* yang memuat data lokasi secara daring dari tempat wisata tersebut. Setelah membuat video tersebut akan disajikan dalam bentuk aplikasi android sehingga dapat di download dari handphone secara gratis dan mudah untuk bisa diakses secara daring.

B. Fokus Penelitian

Penentuan fokus penelitian lebih diarahkan pada tingkat kebaruan informasi yang berlandaskan teknologi virtual reality video menggunakan kamera 360° yang nanti akan disajikan dalam aplikasi android yang akan diperoleh dari gambaran tempat *sport tourism* untuk gelaran *event tour de linggarjati*, dimaksudkan untuk menunjang *sport tourism* sementara untuk sub

fokus untuk meningkatkan potensi pendapatan daerah serta perekonomian masyarakat di Kabupaten Kuningan.

C. Rumusan Masalah

Adapun untuk rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pembuatan video virtual reality menggunakan kamera 360° yang berbasis Aplikasi Android untuk pengembangan tempat wisata *sport tourism* dalam gelaran *event* Tour de Linggarjati.
2. Bagaimana kelayakan penggunaan atau penerapan video virtual reality tour menggunakan kamera 360° yang menggunakan platform Aplikasi Android untuk menunjang *sport tourism*.
3. Bagaimana efektifitas Aplikasi android yang terkoneksi kedalam video 360° untuk pengembangan tempat wisata *sport tourism* dalam gelaran *event* Tour de Linggarjati.

D. Kegunaan Penelitian

Tujuan pembuatan *virtual reality video tour* dan aplikasi Android ini yaitu untuk

1. Mempromosikan *sport tourism* di Kabupaten Kuningan khususnya pada gelaran Balap sepeda berskala internasional Tour de Linggarjati karena banyak sekali potensi wisata yang dapat dikunjungi ketika gelaran even tersebut.
2. Membuat *Video Virtual Reality 360°* untuk mempromosikan tempat wisata yang ada di Kabupaten Kuningan.
3. Membuat Aplikasi berbasis Android untuk mempermudah *user* dapat mengenal lebih jauh event gelaran Balap Sepeda Internasional *Tour de Linggarjati* yang ada di Kabupaten Kuningan serta *user* dapat melihat tempat wisata yang ditawarkan menggunakan *Video Virtual Reality 360°*.
4. Peningkatan Prestasi dalam olahraga balap sepeda yang berskala nasional dan internasional
5. Pengembangan Kuningan sebagai daerah tujuan wisata
6. Pemerataan pembangunan infrastruktur daerah serta membuka akses wilayah

untuk pasar dan investasi;

7. Meningkatnya dampak positif beragam usaha ekonomi kreatif di sekitar wilayah yang dilalui rute lomba, seperti tumbuhnya perhotelan, transportasi, kuliner, kerajinan, dan tujuan wisata.

E. Signifikansi Hasil Penelitian

Hasil penelitian sebagai suatu kajian dan dapat memberikan kontribusi bagi Pemerintah Daerah Kabupaten Kuningan untuk mengembangkan lebih dalam lagi untuk *Sport Tourism* sehingga dapat menaikkan perekonomian warga sekitar dengan adanya gelaran even tersebut serta wisatawan dapat menjelajahi tempat-tempat wisata di Kabupaten Kuningan. Hasil penelitian ini juga secara signifikan berfungsi secara teoritis dan praktis. Secara teoritis menghasilkan temuan-temuan baru dibidang *Sport Tourism* sedangkan secara praktis sebagai salah satu upaya solusi alternatif bagi Pemerintah Daerah Kabupaten Kuningan untuk lebih giat lagi dalam mempromosikan tempat wisata yang ada di Kabupaten Kuningan serta menggelar event bertajuk internasional yang mengacu pada gelaran acara sebelumnya yang sukses digelar yakni gelaran balap sepeda *Tour de Linggarjati*.

Signifikansi hasil penelitian dari pengembangan *Sport Tourism* berbasis *Video Virtual Reality 360°* dengan menggunakan Aplikasi platform Android :

1. Membuat Video latihan dengan kamera 360° keunggulannya dengan kamera ini bisa memaksimalkan penglihatan dari segala penjuru (*angle*) dari video yang bisa diputar 360° sehingga bisa melihat sudut lebih luas dari video tersebut yang berbeda video biasa yang hanya statis (hanya melihat satu arah)
2. Melalui Aplikasi Android yang dirancang untuk mempermudah user dalam mengenal *Sport Tourism event Tour de Linggarjati* serta tempat wisata yang ada di Kabupaten Kuningan menggunakan *Video Virtual Reality 360°* yang sudah tersimpan dalam *database* pada aplikasi tersebut.

3. Sebagai acuan kepada Pemerintah Daerah Kabupaten Kuningan untuk membuat event olahraga internasional lagi kedepannya supaya potensi wisata atau *sport tourism* yang ada di Kabupaten Kuningan dapat berkembang.

F. Kebaharuan Penelitian (*State of the art*)

Dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan, peneliti menemukan bahwasannya penelitian tersebut tentang *sport tourism* dirasa belum cukup menggunakan teknologi yang sudah berkembang akhir-akhir ini yakni dengan menggunakan *Video Virtual Reality 360°*, sehingga dampak yang dihasilkan kurang begitu efisien dalam menarik wisatawan untuk hadir dalam acara tersebut. Terlebih potensi wisata *Sport Tourism* belakangan ini sangat berkembang begitu pesat, apalagi sekarang di era 5.0 social society yang berpusat pada manusia atau masyarakat pada teknologi dengan memanfaatkan berbagai segi inovasi yang ditawarkan sehingga dapat mengembangkan *Sport Tourism* yang tercipta di era revolusi industri 4.0. Penelitian yang dilakukan oleh:

1. (Gozalova et al. 2014) tentang kajian materi teoretis tentang *sport tourism*, untuk menganalisis pariwisata olahraga di Rusia dan mencari area wisata yang menjanjikan untuk studi *sport tourism*. Pada bagian ini penulis mengembangkan gagasan tentang peran berolahraga dan menjaga kebugaran. Hasil. Tujuan dari ini sampai pada kesimpulan bahwa olahraga dan pariwisata saling berhubungan. Ada faktor penting yang mempengaruhi situasi wisata olahraga di Rusia. Secara keseluruhan, wisata olahraga menarik pengunjung ke acara, fasilitas, atau tujuan olahraga favorit mereka di seluruh dunia, dari artikel tersebut belum sepenuhnya menggunakan teknologi untuk mempromosikan *sport tourism* nya dalam hal ini berkaitan dengan pembuatan *Video Virtual Reality 360°* yang bisa diakses di Playstore (Platform Android)
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Kim et al. 2015) tentang *sport tourism* Formula 1 Grand Prix (Balap Mobil F1) di Korea Selatan yang menjelaskan bahwa Grand Prix Formula Satu (F1 GP) adalah salah satu olahraga mobil balap yang paling populer di dunia, dan dianggap oleh banyak orang sebagai

sirkuit olahraga internasional dengan profil tertinggi, Korea Auto Valley Operation (KAVO) diprakarsai untuk memimpin proses penawaran menjadi tuan rumah F1 GP di Korea Selatan. KAVO adalah organisasi penyelenggara utama untuk F1 GP Korea yang berhasil mengajukan tawaran untuk menjadi tuan rumah putaran F1 GP Fédération Internationale de l'Automobile (FIA) di Korea Selatan (Formula1). Acara tersebut mempromosikan berbagai acara publik dan promosi sebelum dan selama acara kepada masyarakat setempat. Dari penelitian tersebut peneliti juga belum menggunakan teknologi yang bisa mempromosikan F1 secara virtual menggunakan *Video Virtual Reality 360°*.

Adapun hal-hal keterbaruan yang penulis kembangkan pada *sport tourism* ini adalah berdasarkan kajian dari beberapa artikel jurnal bereputasi internasional diantaranya adalah :

Tabel.1.1 Kebaharuan Penelitian (*State of The art*)

No	Jurnal	Pembahasan	Penjelasan
1	Gozalova, M., Shchikanov, A., Vernigor, A., & Bagdasarian, V. (2014). <i>Sports Tourism. Polish Journal of Sport and Tourism, 21(2), 92–96.</i>	Conclusion : The authors conclude that there exists a high correlation dependence of foreign and domestic development of sports tourism on resources allocated for sports infrastructure. All in all, sports tourism tours draw visitors to their favorite sporting event, facility, or destination throughout the world.	Para penulis menyimpulkan bahwa ada ketergantungan korelasi yang tinggi dari pengembangan pariwisata olahraga (<i>sport tourism</i>) asing dan domestik pada sumber daya yang dialokasikan untuk infrastruktur olahraga. Secara keseluruhan, wisata olahraga (<i>sport tourism</i>) menarik pengunjung ke acara, fasilitas, atau tujuan olahraga favorit

			mereka di seluruh dunia.
2	<p>Kim, W., Jun, H. M., Walker, M., & Drane, D. (2015). Evaluating the perceived social impacts of hosting large-scale sport tourism events: SCALE development and validation. <i>Tourism Management</i>, 48, 21–32. https://doi.org/10.1016/j.tourman.2014.10.015</p>	<p>Resident perceptions of social impacts resulting from hosting large-scale sport tourism events have become important factors for obtaining community-wide event support. However, perception studies have been limited due to the lack of valid and reliable instrumentation to measure both positive and negative impacts. The purpose of this study was to develop and test a multidimensional scale to evaluate the perceived social impacts of a large-scale sport tourism event. A questionnaire was developed and tested among host community residents (N = 1567) for the F1 Korean GP in South Korea. The analyses resulted in a six-factor model with 23 items to assess perceived social impacts: (1) economic benefits; (2) community</p>	<p>Persepsi penduduk tentang dampak sosial yang dihasilkan dari penyelenggaraan acara wisata olahraga berskala besar telah menjadi faktor penting untuk mendapatkan dukungan acara di seluruh masyarakat. Namun, studi persepsi terbatas karena kurangnya instrumentasi yang valid dan andal untuk mengukur dampak positif dan negatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji skala multidimensi untuk mengevaluasi dampak sosial yang dirasakan dari event wisata olahraga skala besar. Kuesioner dikembangkan dan diuji di antara penduduk komunitas</p>

		<p>pride; (3) community development; (4) economic costs; (5) traffic problems; and (6) security risks. This study revealed the multi-dimensional nature of perceived social impacts and contributed to a better understanding of how local residents view the impacts associated with a large-scale sport tourism event.</p>	<p>tuan rumah (N ¼ 1567) untuk F1 GP Korea di Korea Selatan. Analisis tersebut menghasilkan model enam faktor dengan 23 item untuk menilai dampak sosial yang dirasakan: (1) manfaat ekonomi; (2) kebanggaan masyarakat; (3) pengembangan masyarakat; (4) biaya ekonomi; (5) masalah lalu lintas; dan (6) risiko keamanan. Studi ini mengungkapkan sifat multi-dimensi dari dampak sosial yang dirasakan dan berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana penduduk setempat melihat dampak yang terkait dengan acara wisata olahraga skala besar.</p>
3	Anthes, C., García-	Virtual Reality (VR) has brought us a vast amount	Virtual Reality (VR) telah menghadirkan

<p>Hernández, R. J., Wiedemann, M., & Kranzlmüller, D. (2016). State of the art of virtual reality technology. IEEE Aerospace Conference Proceedings, 2016-June. https://doi.org/10.1109/AERO.2016.7500674</p>	<p>of new displays and input devices. Not only new hardware has entered the consumer market providing affordable pricing models but also completely new technologies are being designed and developed. Additionally new concepts for handling existing problems on the hardware and software side of the VR technology are constantly being introduced. This software and hardware development is mainly lead by enthusiasts interested in the domain of VR opposed to the established scientific community, which already partially makes use of the newly available technology. Besides Head-Mounted Displays (HMDs), either cable-based or mobile, other devices like haptics devices, controllers, vests, omnidirectional tread-</p>	<p>sejumlah besar tampilan dan perangkat input baru. Tidak hanya perangkat keras baru yang memasuki pasar konsumen dengan menyediakan model harga yang terjangkau, tetapi juga teknologi yang benar-benar baru sedang dirancang dan dikembangkan. Selain itu, konsep baru untuk menangani masalah yang ada di sisi perangkat keras dan perangkat lunak dari teknologi VR terus diperkenalkan. Pengembangan perangkat lunak dan perangkat keras ini terutama dipimpin oleh para penggemar yang tertarik dengan domain VR yang bertentangan dengan komunitas ilmiah yang sudah mapan, yang sebagian sudah memanfaatkan</p>
--	--	--

		<p>mills, tracking technologies, as well as optical scanners for gesture-based interaction are gaining importance in the field of commodity VR. Most of these technologies are already precise and robust enough to be used for professional operation and scientific experiments</p>	<p>teknologi baru yang tersedia. Selain Head-Mounted Display (HMD), baik berbasis kabel atau seluler, perangkat lain seperti perangkat haptics, pengontrol, rompi, treadmill segala arah, teknologi pelacakan, serta pemindai optik untuk interaksi berbasis gerakan semakin penting di bidang komoditas. VR. Sebagian besar teknologi ini sudah tepat dan cukup kuat untuk digunakan dalam operasi profesional dan eksperimen ilmiah.</p>
4	<p>Pantelidis, V. S. (2010). Reasons to Use Virtual Reality in Education and Training Courses and a Model to Determine When to Use</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Virtual reality provides new forms and methods of visualization, drawing on the strengths of visual representations. It provides an alternate method for presentation of material. In some instances, VR can more accurately illustrate some features, processes, 	<p>Virtual Reality menyediakan bentuk dan metode visualisasi baru, memanfaatkan kekuatan representasi visual. Ini memberikan metode alternatif untuk presentasi materi. Dalam beberapa</p>

<p>Virtual Reality. Themes in Science and Technology Education, 2(1-2), 59-70.</p>	<p>and so forth than by other means, allowing extreme close-up examination of an object, observation from a great distance, and observation and examination of areas and events unavailable by other means.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Virtual reality motivates students. It requires interaction and encourages active participation rather than passivity. Some types of virtual reality, for example, collaborative virtual reality using text input with virtual worlds, encourage or require collaboration and provide a social atmosphere. 	<p>kasus, VR dapat lebih akurat mengilustrasikan beberapa fitur, proses, dan sebagainya daripada dengan cara lain, memungkinkan pemeriksaan objek yang sangat dekat, pengamatan dari jarak jauh, dan pengamatan serta pemeriksaan area dan peristiwa yang tidak tersedia dengan cara lain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Virtual Reality membutuhkan interaksi dan mendorong partisipasi aktif daripada kepasifan. Beberapa jenis • Virtual Reality, misalnya Virtual Reality kolaboratif menggunakan input teks dengan dunia virtual, mendorong atau membutuhkan kolaborasi dan memberikan suasana sosial.
--	--	--

Dari pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan keterbaruan (Novelty) dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan produk *Video Virtual Reality 360°* yang memuat kondisi geografis dari tempat wisata yang berkaitan erat dengan *Sport Tourism* pada gelaran Event sepeda balap berskala nasional dan internasional *Tour de Linggarjati*.
2. Penelitian ini menghasilkan produk Aplikasi Android yang dapat di download secara gratis di Playstore yang didalamnya memuat tentang *Sport Tourism Tour de Linggarjati, Video Virtual Reality 360°* yang memuat kondisi geografis dari tempat wisata yang berkaitan erat dengan *Sport Tourism* pada gelaran Event sepeda balap berskala nasional dan internasional *Tour de Linggarjati*.
3. Ajang Promosi Program Kemenparekraf untuk Pariwisata dan Ekonomi kreatif berbasis digital pada era social society 5.0 yang bisa bersaing dengan negara lain untuk promosi *Sport Tourism*.
4. Penggunaan Virtual Reality Video 360° dan aplikasi android yang terus bisa dikembangkan sejalan dengan perkembangan di dunia digital dan multimedia untuk keberlangsungan program *sport tourism* di Indonesia.

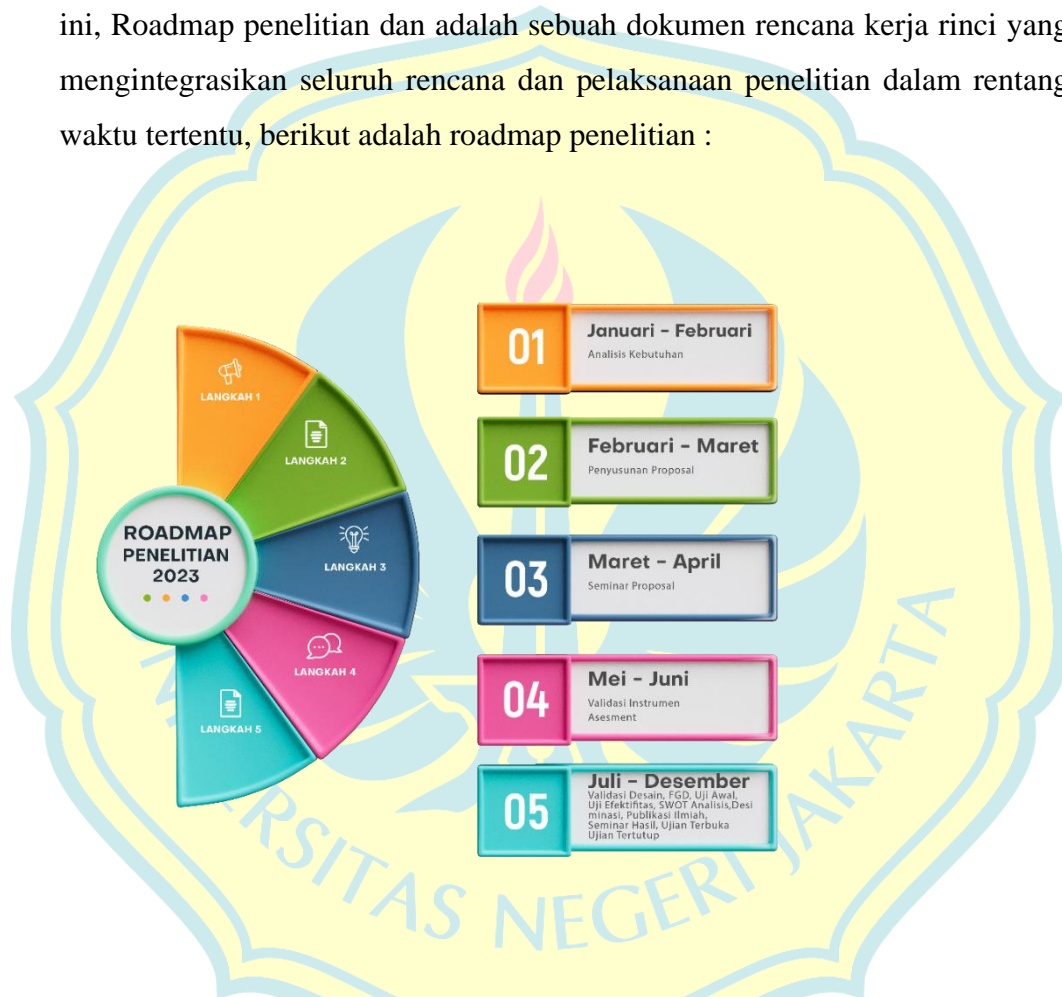
G. Roadmap Penelitian

Roadmap penelitian yang dimaksudkan untuk memandu rencana penelitian berikutnya dengan tujuan untuk mengembangkan dan mengintegrasikan prinsip, metode, dan model pengembangan produk untuk mempermudah dalam hal penelitian (Faludi et al. 2020).

Singkatnya, roadmap penelitian merupakan rencana rinci untuk melakukan tahapan penelitian. Peta jalan ini mencakup semua tindakan yang diambil oleh peneliti sebelum mereka memulai penelitian atau ketika penelitian diusulkan. Hal ini dilakukan agar penelitian lebih terstruktur, terus berkembang, dan hasilnya bermanfaat serta mudah digunakan. Peta jalan mencakup pengorganisasian kegiatan dari awal hingga akhir, tetapi juga fleksibel, mis. H. bisa diubah, mengingat pencarian bisa memakan waktu lama. Meski

membutuhkan waktu lama, road map membantu menetapkan arah penelitian, memperjelas tujuan dan pada akhirnya dapat membawa manfaat.

Peneliti membuat infographic untuk roadmap penelitian supaya mengefesienkan waktu dalam proses penelitian, serta memberikan gambaran progress dari setiap langkah penelitian yang akan ditempuh dalam penelitian ini, Roadmap penelitian dan adalah sebuah dokumen rencana kerja rinci yang mengintegrasikan seluruh rencana dan pelaksanaan penelitian dalam rentang waktu tertentu, berikut adalah roadmap penelitian :



Gambar 1.1 Roadmap Penelitian

Sumber : Peneliti

Intelligentia - Dignitas