

MENINGKATKAN DAYA TARIK MASYARAKAT PADA KOLAM RENANG: ANALISIS DAN SOLUSI PERMASALAHAN FASILITAS

Cutta Hanna Azzahra Muhtar¹, Moch. Faiza Albekti², Riza Ramdani³,
Tazkiya Khoerunnisa⁴

Desain Produk Industri, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: ¹cuttahannam@gmail.com, ²mochfaizaa@gmail.com, ³rizar469@gmail.com,
⁴tzkykiyaa@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan utama dari penelitian ini meliputi pengidentifikasi kebutuhan masyarakat di kolam renang, termasuk fasilitas keamanan dan kenyamanan yang diperlukan agar dapat menambah daya tarik masyarakat dalam berolahraga di kolam renang. Metode yang dilakukan penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif yang di mana peneliti berinteraksi dengan pihak tempat olahraga yang diteliti serta mengamati kondisi tempat dan perilaku dari pengurus tempat kolam renang serta para pengunjung. Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa perlu adanya peningkatan fasilitas pada kolam renang yang diteliti. Pihak pengelola bisa menerapkan solusi peningkatan fasilitas yang baik hingga daya tarik masyarakat meningkat.

Kata Kunci: Fasilitas, Renang, Olahraga, Masyarakat.

ABSTRACT

The main objectives of this research include identifying the needs of people at the swimming pool, including the necessary safety and comfort facilities to increase people's interest in exercising at the swimming pool. The research method used is a qualitative approach where the researcher interacts with the parties at the sports facility being studied and observes the conditions of the place and the behavior of the swimming pool managers and visitors. From the results of this study, it was found that there is a need for improved facilities at the swimming pool studied. The management can implement good facility improvement solutions so that public interest increases.

Keywords: Facilities, Swimming, Sport, Community

PENDAHULUAN

Kebanyakan orang atau masyarakat umum masih menjadikan olahraga sebagai opsi akhir di tengah-tengah kesibukan mereka. Masyarakat enggan untuk melakukan olahraga karena tidak ingin merasakan lelah dari olahraga tersebut. Namun, berbeda halnya dengan olahraga rekreasi, masyarakat baik dari segala usia muda ataupun orang tua lebih menyukainya seperti tempat olahraga renang. Kegiatan renang ini bisa dilakukan oleh atlet renang maupun masyarakat biasa yang ingin berolahraga sembari rekreasi mengajak keluarga. Berenang adalah olahraga air yang sangat populer dan digemari oleh siapapun karena semua gerakan melibatkan hampir semua otot tubuh sehingga sangat bermanfaat bagi kesehatan dan menjaga tubuh tetap bugar (Susanto, 2010).

Kolam renang merupakan salah satu tempat wisata dan rekreasi dengan fasilitas harga yang terjangkau. Selain tempat untuk rekreasi juga wisata kolam renang dapat menjadi sarana untuk olahraga khususnya anak-anak. Banyak sekolah yang memanfaatkan adanya tempat kolam renang sebagai salah satu cara pendidikan dalam berolahraga dan rekreasi. Dari terbuka nya usia yang dapat datang untuk berolahraga di kolam renang ini membuat fasilitas yang ada perlu diperhatikan demi menjaga kenyamanan dan keamanan serta mempertahankan konsumen yang telah datang dan menarik konsumen baru.

Sarana olahraga ialah sumber daya pendukung bagi manusia yang berbentuk dari segala jenis bangunan ataupun tidak dalam bentuk bangunan yang digunakan untuk keperluan kegiatan olahraga (Saputri, 2014 dalam Kurniawan, et al., 2021). Pada tempat kolam renang, yang dimaksud sarana berarti alat alat ya mendukung kegiatan berenang di tempat tersebut, seperti baju renang, kaca mata renang, ban, kolam air, dsb. Menurut Kurniawan (2021), sarana olahraga juga dapat dijadikan bisnis yaitu dengan menyewakan sarana olahraga tersebut kepada orang orang yang membutuhkan nya. Biasanya, di tempat kolam renang terutama yang bersifat rekreasi, terdapat penyewaan ban untuk pengunjung, juga banyak para pedagang yang menjual alat alat renang dengan target pasar anak-anak.

Daya Tarik

Daya tarik merupakan segala sesuatu tempat yang memiliki keunikan, keindahan, kemudahan dan nilai yang berwujud keanekaragaman kekayaan alam maupun buatan manusia yang menarik dan mempunyai nilai untuk dikunjungi dan dilihat oleh wisatawan. Daya tarik merupakan salah satu faktor yang memotivasi wisatawan untuk melakukan kunjungan pada sebuah objek wisata. Sehingga daya tarik memiliki peran penting dalam mempengaruhi keputusan wisatawan dalam memilih objek wisata yang akan dikunjungi (Pratama, 2021).

Bukan hanya objek tempat atau wisata, daya tarik juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang atau suatu hal dalam memikat dan menarik seseorang untuk menyukai suatu objek (Wardani, 2018). Menurut Yoeti (2002) dalam Susianto (2022), daya tarik wisata harus memiliki tiga unsur yaitu 1) *Something to see* (sesuatu yang dapat dilihat), seperti keindahan/keunikan alam, bangunan sejarah, kesenian/budaya setempat; 2) *Something to do* (sesuatu yang dapat dilakukan), seperti naik sampan, mencoba makanan tradisional, menari dengan penari *local* dan lain-lain; dan 3) *Something to buy* (sesuatu yang dapat dibeli), untuk memenuhi kebutuhan wisatawan untuk belanja.

Dalam konteks tempat olahraga kolam renang, pada poin pertama yaitu *something to see* (sesuatu yang dapat dilihat) berarti pengelolaan suasana atau tampilan pada setiap "sudut" tempat olahraga kolam renang. Hal ini dapat dicontohkan seperti tata letak kolam, pemandangan sekitar, kebersihan sampah dan sebagainya. Segala sesuatu hal

yang dapat menengaruhi pengunjung atau konsumen ketika datang ke tempat kolam renang dan melihat tampilan sebagai penentu keberuntungan konsumen.

Pada poin kedua, *something to do* (sesuatu yang dapat dilakukan), hal ini didasarkan pada *user experience*. Dalam desain ada yang dinamakan dengan UX atau *User experience*. *User experience design* adalah bidang yang mempelajari cara mendesain pengalaman yang lebih baik bagi *user* dengan tujuan untuk meningkatkan kepuasan *user* dan meningkatkan interaksi *user* dan produk (Ferdianto & Tjitrowinoto, 2024). Pengalaman dalam penggunaan tempat kolam renang juga dapat berlaku karena masih tetap dalam konteks pengalaman dan penggunaan "produk" yaitu tempat kolam renang itu sendiri. Penciptaan pengalaman penggunaan yang direncanakan dengan baik dapat menarik pengunjung baru dan mempertahankan konsumen lama. Karena secara tidak langsung, konsumen merasa puas dengan alur mereka menggunakan produk (kolam renang) dan menciptakan pemikiran untuk kembali "*suatu saat ke tempat ini lagi karena saya senang disini*". Daya tarik dapat timbul karena terdapat suatu keunikan atau ciri khas dan kemudahan dalam menggunakan atau memahami suatu hal (Wardani, 2018).

Pada poin ketiga, *something to buy* (sesuatu yang dapat dibeli), hal ini lebih ke pada penyewaan seperti ban, atau kacamata renang apabila tempat kolam renang tersebut merupakan sarana rekreasi dengan target pasar anak-anak. Selain itu, ketersediaan makanan dan minuman juga dapat meningkatkan daya tarik pengunjung.

Keputusan seseorang untuk melakukan perjalanan wisata dipengaruhi oleh kuatnya faktor-faktor pendukung (*push factor*) dan faktor-faktor penarik (*pull factor*) (Susianto, 2022). Dari adanya *user experience* yang disebutkan tadi, pengalaman pengguna diartikan sebagai faktor penarik (*pull factor*), karena dapat menarik pengunjung lewat pengalaman yang dialami.

Fasilitas

Utama (2016: 137-138) dalam Sudarwan (2021) berpendapat bahwa fasilitas merupakan semua fasilitas utama maupun dasar yang memungkinkan sarana kepariwisataan dapat hidup dan berkembang dalam rangka memberikan pelayanan kepada para wisatawan. Dalam konteks tempat olahraga kolam renang, fasilitas yang baik dapat diartikan sebagai pelayanan yang memenuhi dan mendukung aktivitas di tempat olahraga tersebut. Untuk mendapatkan daya tarik yang tinggi oleh konsumen, peningkatan kenyamanan pada setiap fasilitas.

Moba & Loindong (2016) menyatakan, bahwa konsumen akan dapat merasa lebih nyaman ketika fasilitas yang tersedia dan digunakan oleh pelanggan diatur nyaman dan semenarik mungkin. Hal ini memungkinkan munculnya kepercayaan pada diri konsumen dan merasa tempat tersebut layak sehingga nanti nya di niatkan untuk kembali lagi suatu saat.

METODE

Metode Penelitian

Metode yang dilakukan penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif. Menurut Moleong (2007: 6) dalam Guzman (2018) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Menurut Murdiyanto (2020), metode kualitatif digunakan salah satunya apabila masalah penelitian belum jelas, masih remang-remang atau mungkin malah masih gelap. Karena peneliti kualitatif akan langsung masuk ke obyek, melakukan penjelajahan dengan grand tour question, sehingga masalah akan dapat ditemukan dengan jelas. Melalui penelitian model ini, peneliti akan melakukan eksplorasi terhadap suatu obyek. Selain itu, metode kualitatif juga dapat untuk memahami interaksi sosial kompleks hanya dapat diurai jika peneliti melakukan penelitian dengan cara ikut berperan serta, wawancara mendalam terhadap interaksi sosial tersebut. Dengan demikian akan dapat ditemukan pola-pola hubungan yang jelas.

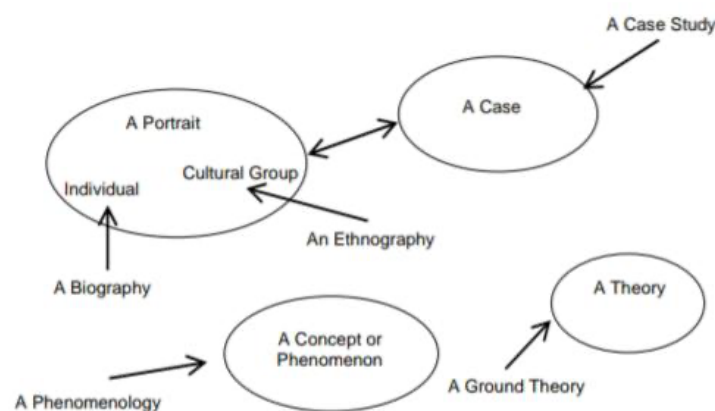
Pada penelitian kualitatif ini di mana peneliti berinteraksi dengan pihak tempat olahraga yang diteliti serta mengamati kondisi tempat dan perilaku dari pengurus tempat kolam renang serta para pengunjung, mengamati lingkungan di sekitar kolam renang, dari bagian tempat parkir kendaraan, tempat membeli tiket masuk, kolam renang, kamar mandi bilas, ruang ganti, dan lainnya.

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif interaktif. Menurut Rahmasari (2017: 90), penelitian kualitatif interaktif merupakan studi mendalam dengan menggunakan teknik pengumpulan data langsung dari orang dalam lingkungan yang diteliti. Peneliti melakukan wawancara kepada salah satu dari pengurus tempat kolam renang tersebut.

Peneliti mengajukan pertanyaan mengenai tata cara pengurus dalam mengelola dan mengatur sistem dari tempat kolam renang tersebut, mulai dari pembelian tiket hingga selesai. Selain itu peneliti juga menanyakan mengenai pendekatan desain produk yang kira-kira dibutuhkan pada tempat kolam renang tersebut.

Studi kasus juga dapat menjadi jenis penelitian yang digunakan. Dari definisi yang ada, Lincoln dan Guba (1985) dalam Murdiyanto (2020) menyebutkan bahwa studi kasus adalah penelitian yang mendalam dan mendetail tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan subjek penelitian. Menurut John W. Creswell, lima tradisi penelitian kualitatif adalah: Biografi, Fenomenologi, *Grounded theory study*, Studi kasus, Etnografi.



Gambar 1. Tradisi Kualitatif
(Sumber: Murdiyanto, 2020)

Dalam gambar tersebut dijelaskan fokus-fokus dari setiap tradisi penelitian kualitatif, salah satunya studi kasus yang di mana fokusnya adalah kasus dalam suatu kegiatan baik individu maupun kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan dan Permasalahan

Terdapat banyak pengunjung yang datang ke tempat kolam renang tersebut, dengan rentang usia pengunjung dimulai dari anak -anak, remaja sekolah, mahasiswa, hingga orang dewasa. Mereka datang untuk rekreasi dengan keluarga, kemudian ada yang untuk melakukan kegiatan olahraga yang diselenggarakan dari sekolah, dan juga untuk perlombaan.

Pengelolaan kolam renang ini tidak hanya berfokus pada penyediaan fasilitas dasar, tetapi juga pada peningkatan pengalaman pengunjung, hal ini selaras dengan konsep *user experience* yang telah disebutkan sebelumnya. Berdasarkan wawancara dengan pengelola, diketahui bahwa pengelola sudah melakukan berbagai upaya untuk memberikan kenyamanan. Meski demikian, terdapat beberapa masalah yang masih perlu diperbaiki. Misalnya, ruang bilas yang sering kali kekurangan kapasitas ketika pengunjung ramai. Hal ini menambah beban pengelola dalam menjaga kenyamanan pengunjung.

1. Peningkatan Kualitas Pelayanan dan Fasilitas

Masalah utama yang ditemukan dalam penelitian ini adalah kurangnya fasilitas kamar mandi bilas yang memadai, terutama pada saat pengunjung ramai. Hal ini menyebabkan antrian yang panjang dan menciptakan suasana yang kurang nyaman bagi pengunjung. Selain itu, fasilitas keselamatan seperti ban renang juga perlu ditingkatkan dalam hal desain dan kualitas, untuk menjamin keselamatan pengunjung. Fasilitas untuk renang seperti ban ini dapat dikembangkan kembali dari desain tampilan, dari segi bahan material, dan sebagainya.

2. Keselamatan Pengunjung yang Perlu Diperhatikan Lebih Lanjut

Meskipun pengelola kolam renang sudah memiliki prosedur penanganan kecelakaan, fasilitas keselamatan seperti ban renang yang tidak memenuhi standar kualitas menjadi hal yang perlu diperhatikan lebih lanjut. Implikasi dari masalah ini adalah bahwa pengelola harus memastikan bahwa semua fasilitas keselamatan memenuhi standar yang tepat untuk menjaga keselamatan pengunjung, terutama untuk mereka yang tidak mahir berenang.

3. Kebersihan dan Kesadaran Lingkungan

Temuan lain dalam penelitian ini adalah pentingnya menjaga kebersihan lingkungan kolam renang. Meskipun pengelola sudah menyediakan tempat sampah, pengunjung terkadang membuang sampah sembarangan. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa pengelola perlu lebih memperhatikan cara untuk meningkatkan kesadaran pengunjung dalam menjaga kebersihan dan merawat fasilitas yang ada, melalui edukasi atau pengawasan yang lebih ketat

Solusi Permasalahan

1. Penambahan Kamar Bilas

Menyikapi keluhan mengenai fasilitas kamar mandi bilas yang tidak memadai, pengelola kolam renang disarankan untuk menambah jumlah kamar bilas, khususnya di area yang sering dipadati pengunjung. Selain itu, desain interior ruang bilas perlu diperhatikan untuk meningkatkan kenyamanan, seperti dengan menambahkan fasilitas pengering tubuh dan ruang ganti yang lebih luas.

2. Perbaikan Kualitas serta Desain Fasilitas Keselamatan

Untuk meningkatkan rasa aman bagi pengunjung, pengelola perlu melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap kualitas fasilitas keselamatan, seperti ban renang. Memeriksa ban sewaktu waktu untuk memastikan tidak ada kebocoran atau kerusakan yang dapat membahayakan pengunjung. Desain dan ukuran ban juga harus disesuaikan dengan berbagai kategori pengunjung, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

3. Edukasi Kebersihan

Pengelola kolam renang perlu melaksanakan program edukasi kepada pengunjung mengenai pentingnya menjaga kebersihan di area kolam renang. Dengan melakukan salah satu cara seperti menyebarkan informasi tentang pentingnya membuang sampah pada tempatnya melalui spanduk atau pengumuman yang jelas. Selain itu, pengelola dapat menambah jumlah petugas kebersihan yang lebih aktif memantau kebersihan selama jam-jam sibuk.

4. Peningkatan Fasilitas untuk Kegiatan Rekreasi dan Olahraga

Mengingat kolam renang ini juga digunakan untuk kegiatan olahraga dan perlombaan, pengelola disarankan untuk meningkatkan fasilitas pendukung bagi kegiatan tersebut. Misalnya, dengan menyediakan ruang khusus untuk pemanasan sebelum lomba atau fasilitas lain yang dapat meningkatkan kenyamanan atlet dan pengunjung selama acara.

5. Peningkatan Sistem Keamanan dan Penanganan Kejadian Darurat

Mengingat bahwa kolam renang merupakan tempat yang berisiko, pengelola perlu terus meningkatkan kesiapsiagaan dalam menangani kejadian darurat. Pengelola dapat memperkuat pelatihan bagi staf dalam penanganan pertama terhadap kecelakaan atau kejadian yang tidak diinginkan serta memperkenalkan prosedur yang lebih jelas bagi pengunjung, misalnya dengan menampilkan informasi keselamatan yang mudah diakses di sekitar kolam renang.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan masyarakat terkait fasilitas keamanan dan kenyamanan di kolam renang, dengan harapan dapat meningkatkan daya tarik masyarakat untuk berolahraga di tempat tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, di mana peneliti melakukan interaksi langsung dengan pengelola kolam renang serta mengamati perilaku dan kondisi lingkungan di sekitar kolam renang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan fasilitas di kolam renang. Pertama, ditemukan bahwa fasilitas kamar bilas yang ada saat ini tidak memadai, terutama pada saat pengunjung ramai. Hal ini menyebabkan antrian yang panjang dan menciptakan ketidaknyamanan bagi pengunjung. Selain itu, kualitas fasilitas keselamatan seperti ban renang juga perlu ditingkatkan untuk memastikan keselamatan pengunjung, terutama bagi mereka yang tidak mahir berenang.

Daya tarik kolam renang dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk aspek visual dari tempat tersebut, pengalaman pengguna (*user experience*), serta ketersediaan layanan penyewaan peralatan renang. Pengelolaan yang baik terhadap tampilan dan kebersihan kolam renang sangat penting dalam menciptakan kesan positif bagi pengunjung. Selain itu, pengalaman pengguna yang baik akan meningkatkan kepuasan pengunjung dan mendorong mereka untuk kembali berkunjung.

Berdasarkan temuan tersebut, beberapa rekomendasi diajukan untuk meningkatkan fasilitas dan pelayanan di kolam renang. Pertama, disarankan agar pengelola menambah jumlah kamar bilas dan memperhatikan desain interiornya untuk menciptakan kenyamanan lebih bagi pengunjung. Kedua, perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan terhadap kualitas fasilitas keselamatan, termasuk pemeriksaan rutin terhadap ban renang. Ketiga, program edukasi mengenai kebersihan harus dilaksanakan untuk meningkatkan kesadaran pengunjung dalam menjaga kebersihan lingkungan kolam renang.

Dengan mengimplementasikan rekomendasi-rekomendasi tersebut, diharapkan kualitas pelayanan dan fasilitas kolam renang dapat meningkat secara signifikan. Hal ini tidak hanya akan menarik lebih banyak pengunjung tetapi juga akan menjaga minat masyarakat dalam berolahraga dan berekreasi di kolam renang. Penelitian ini memberikan gambaran yang jelas mengenai pentingnya perhatian terhadap fasilitas dan pengalaman pengguna dalam meningkatkan daya tarik suatu tempat olahraga, khususnya kolam renang.

REFERENSI

- Ferdianto & Tjitrowinoto. (2024). Mengetahui Lebih dalam User Experience Design. Diakses pada 18 Desember 2024 dari <https://sis.binus.ac.id/2024/02/05/mengenal-lebih-dalam-user-experience-design>
- Guzma, K., C., & Oktaria, N. (2018). Strategi Komunikasi Eksternal untuk Menujang Citra Lembaga. *Economic Education Analysis Journal*. 7(1): 301-315
- Kurniawan, Samsudin, & Triase. (2021). Implementasi Layanan Firebase pada Pengembangan Aplikasi Sewa Sarana Olahraga Berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*. 6(1): 13-18
- Muhammad, (2020). Diakses pada 18 Desember 2024 dari <https://repository.stei.ac.id/1460/4/BAB%203.pdf>
- Murdiyanto, E. (2020). Metode Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: LP2M Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta Press
- Moha, S., & Loindong, S., (2016). Analisis Kualitas Pelayanan dan Fasilitas Terhadap Kepuasan Konsumen pada Hotel Yuta di Kota Manado. *Jurnal EMBA*. 4(1): 575-584
- Wardani, et al. (2018), Daya Tarik Pembelajaran di Era 21 dengan Blended Learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 1(1): 13-18
- Sudarwan, WE., Zahra, S., & Tabrani, MB . (2021). FASILITAS, AKSESIBILITAS DAN DAYA TARIK WISATA PENGARUHNYA TERHADAP KEPUASAN WISATAWAN PANTAI SAWARNA KABUPATEN LEBAK. *Jurnal Valuasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Manajemen Dan Kewirausahaan* , 1 (1), 284-294. <https://doi.org/10.46306/vls.v1i1.29>
- Susanto, E. (2010). Manfaat Olahraga Renang Bagi Lanjut Usia. *Medikora*. 6(1): 53-64
- Susianto, B., Johannes Johannes, & Syahmardi Yacob. (2022). PENGARUH DAYA TARIK WISATA DAN AMENITAS TERHADAP KEPUTUSAN BERKUNJUNG WISATAWAN PADA DESA WISATA KABUPATEN KERINCI. *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 3(6), 592-605. <https://doi.org/10.31933/jimt.v3i6.1094>