

Pengaruh Event Activity Terhadap Kepuasan Pengunjung Pada Acara Olahraga (Studi Kasus Karnaval Sehat Aqua)

¹Putri Aprilia Widi Susanti, ²Farrah, ³Muhammad Heykal
^{1,2,3}Universitas Pertiwi

120410003@pertiwi.ac.id, 2Farrah.munif@pertiwi.ac.id
3muhammad.heykal@pertiwi.ac.id

ABSTRAK

Event activity selalu menjadi daya tarik tersendiri bagi para pengunjung yang akan dan hadir pada event tersebut. Kegiatan – kegiatan yang menarik dapat memenuhi harapan pengunjung dan membuat mereka merasa puas. Dalam penelitian ini akan terlihat seberapa berpengaruhnya event activity yang menarik dan unik kepada kepuasan pengunjung yang telah mengikuti sebuah acara khususnya acara olahraga. Kepuasan pengunjung menjadi tolak ukur keberhasilan sebuah event apabila pengunjung merasa harapannya terpenuhi maka dapat dipastikan event itu berhasil memenuhi harapan pengunjung melalui seluruh aspek pada event tersebut. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode analisis deskriptif dengan menggunakan metode pengambilan data melalui penyebaran angket atau kuesioner kepada para responden. Hal ini dilakukan guna mengetahui bagaimana feedback responden terhadap kegiatan pada event Karnaval Sehat Aqua. Dari hasil data angket atau kuesioner yang sudah diolah oleh penulis diketahui bahwa event activity berpengaruh terhadap kepuasan pengunjung yang mengikuti kegiatan pada event Karnaval Sehat Aqua.

Kata Kunci: Event Activity dan Kepuasan Pengunjung

PENDAHULUAN

Kepuasan pengunjung menjadi salah satu hal pengukur keberhasilan sebuah acara yang biasanya dikumpulkan melalui survey. Dengan adanya feedback positif dari pengunjung, penyelenggara acara akan mengetahui bahwa acara yang mereka selenggarakan sesuai dengan target audience mereka.

Menurut Sunarto dalam (Kalebos, 2016) kepuasan pelanggan merupakan perasaan senang atau kecewa setelah membandingkan antara persepsi/kesannya terhadap kinerja/harapan. Hal tersebut secara tidak langsung mengartikan bahwa kepuasan pelanggan pada sebuah event dapat dicapai dari berbagai aspek seperti konsep acara yang unik, dekorasi acara yang menarik, lokasi acara yang strategis, hingga event activity yang dapat diikuti oleh para pengunjung.

Hal tersebut dilakukan untuk memotivasi pengunjung agar turut meramaikan acara tersebut terutama pada acara olahraga. Di Indonesia sendiri berdasarkan data (Riset Kesehatan Dasar dalam Kemenkes, 2019) persentase masyarakat yang kurang menjalani aktivitas fisik meningkat, dari yang tadinya 26,1% pada 2013 menjadi 33,5% pada tahun 2018. Oleh karena itu, pemerintah mulai meningkatkan kembali acara – acara bertemakan olah raga yang dikemas secara menarik agar pengunjung termotivasi untuk datang guna menjalani aktivitas fisik.

Event activity untuk acara bertemakan olahraga sendiri sangat banyak jenisnya seperti marathon, zumba bersama, penyuluhan kesehatan, bahkan games berhadiah menarik juga ikut ditampilkan pada acara seperti itu. Event activity yang menarik tersebut dapat menjadi daya tarik tersendiri untuk pengunjung.

TINJAUAN PUSTAKA

Event

Banyak sekali yang mengartikan event sesuai dengan persepsinya masing – masing. Menurut Noor dalam (Hartono dkk., 2016) event didefinisikan sebagai kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia baik secara individu atau berkelompok yang berkaitan dengan adat, budaya, tradisi dan agama yang diselenggarakan dengan tujuan tertentu dan juga melibatkan lingkungan masyarakat pada waktu tertentu. Sedangkan Menurut Bladen et al. dalam (Tafarannisa dkk., 2021), Event adalah pertemuan orang-orang yang memiliki tujuan dan bersifat sementara. Singkatnya, event adalah kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati suatu hal atau juga hanya sebagai hiburan.

Event Activity

Dalam sebuah event pasti ada berbagai rangkaian kegiatan yang diselenggarakan untuk menarik minat pengunjung untuk menghadiri event tersebut. Pada penelitian ini terdapat 6 event activities yang biasa diselenggarakan yaitu

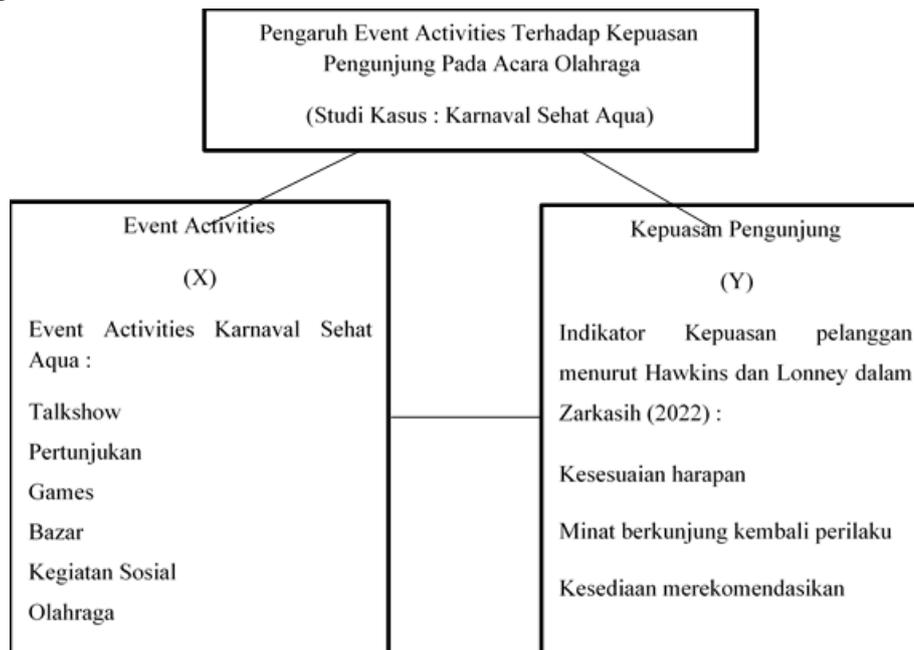
- a. **Pertunjukan**
Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2016) Pertunjukan merupakan sesuatu yang dipertunjukkan; tontonan (bioskop, wayang, dan sebagainya). Oleh karena itu, segala sesuatu yang dipertunjukan atau dipertontonkan yang bersifat menghibur merupakan makna dari pertunjukan.
- b. **Games**
Games atau permainan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2016) adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipergunakan; mainan. Tidak jarang saat ini acara – acara yang berskala kecil hingga besar mencantumkan games di dalamnya, baik itu mini games di panggung bahkan hingga menyediakan beberapa area sendiri untuk games sehingga pengunjung dapat puas bermain.
- c. **Talkshow**
J.B.Wahyudi dalam Nurfadillah, (2016) menyebutkan bahwa talkshow merupakan perpaduan antara seni panggung dan teknik wawancara jurnalistik. Wawancara dilakukan disela-sela pertunjukan, baik musik, lawak, peragaan busana, dan sebagainya.
- d. **Bazar**
Bazar menurut Caecilia dalam (Anugeraheni dkk., 2015) merupakan fasilitas perdagangan yang bersifat insidental atau sementara. Kegiatan berlangsung pada tempat terbuka tanpa mengganggu kegiatan yang sudah ada atau dengan mengkompensasi kegiatan yang ada.
- e. **Kegiatan Sosial**
Berdasarkan Hotelier.id, (2023) kegiatan sosial merupakan aksi yang dilakukan individu ataupun kelompok demi mencapai manfaat dan kebaikan bersama. Pada sebuah acara banyak cara memasukan kegiatan sosial didalamnya contohnya seperti charity dan demo atau pennyuluhan terhadap lingkungan sekitar.
- f. **Olahraga**
Kegiatan yang berupa kegiatan fisik yang menguji kebugaran, ketangkasan, dan tentunya membuat badan merasa sehat. Pada umumnya kegiatan olahraga yang diselenggarakan pada sebuah acara adalah zumba, senam, pound fit, lari marathon, yoga, dan bidang olahraga lainnya.

Kepuasan Pengunjung

Menurut Sunarto dalam (Kalebos, 2016), kepuasan pelanggan/pengunjung adalah perasaan senang atau kecewa setelah membandingkan antara persepsi/kesannya terhadap kinerja/harapan. Kinerja yang memenuhi harapan, akan membuat pelanggan merasa puas. Lalu jika kinerja melebihi

harapan, maka pelanggan akan merasa amat puas. Sedangkan Tjiptono dalam (Zarkasih, 2022) menyatakan bahwa kata kepuasan (satisfaction) berasal dari bahasa Latin satis (artinya cukup baik, memadai) dan fasio (melakukan atau membuat). Kepuasan bisa diartikan sebagai “upaya pemenuhan sesuatu” atau “membuat sesuatu memadai”. Dapat disimpulkan bahwa kepuasan pengunjung merupakan evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui apakah alternatif yang dipilih setidaknya sama atau melampaui harapan pengunjung, sedangkan ketidakpuasan timbul apabila hasil (outcome) tidak memenuhi harapan pengunjung.

Kerangka Pemikiran



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Pembangunan Hipotesis

Hipotesis penelitian menurut (Agung dkk, 2019) dalam buku “Metode Penelitian Bisnis Kuantitatif Dan Kualitatif” merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian yang kebenarannya masih lemah, sehingga harus diuji secara empiris (hipotesis berasal dari kata “hypo” yang berarti dibawah dan “thesa” yang berarti kebenaran. Dalam penelitian ini, hipotesis yang diuji penulis adalah sebagai berikut :

H0 : event activities berpengaruh secara positif terhadap kepuasan pengunjung.

H1 : event activities tidak berpengaruh secara positif terhadap kepuasan pengunjung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

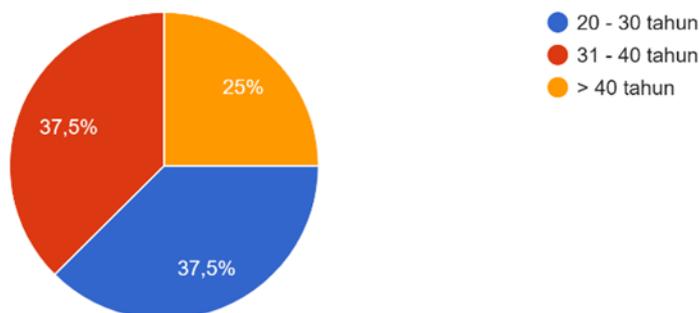
Laporan ini merinci analisis pengaruh event activity terhadap kepuasan yang dirasakan oleh pengunjung yang mengikuti kegiatan Karnaval Sehat Aqua. Analisis mencakup semua kegiatan yang dilakukan sejak dimulainya penelitian ini pada Mei tahun 2024 sampai dengan Juli tahun 2024. Proses analisis data berlangsung sejak 26 Juni s.d. 30 Juli 2024.

Profil Responden

Responden merupakan sampel penelitian yang berjumlah 40 orang peserta event, dibagi kedalam tiga kategori yaitu jenis kelamin yang sudah ditetapkan yaitu wanita, usia dan pekerjaan.

Usia

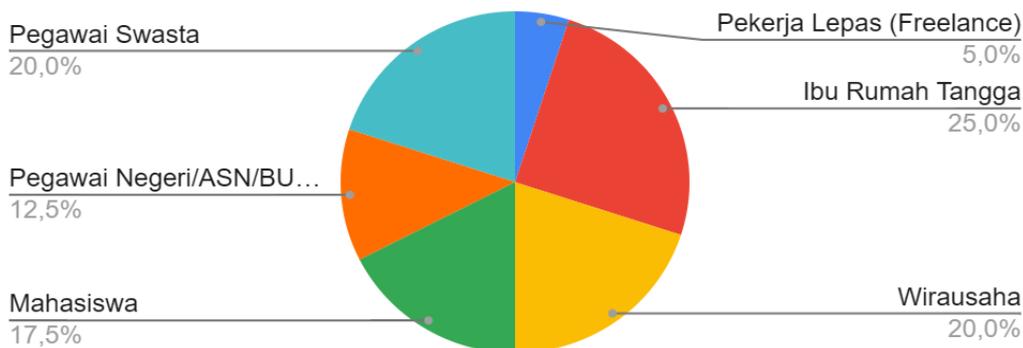
40 jawaban



Gambar 2 Diagram Usia
Sumber : hasil data yang diolah

Dari data yang didapat sebanyak 37,5% atau setara dengan 15 orang berusia 20 – 30 tahun, 37,5% atau setara dengan 15 orang berusia 31 – 40 tahun, dan 25% atau setara dengan 10 orang berusia lebih dari 40 tahun.

Jumlah Pekerjaan



Gambar 3 Diagram Pekerjaan
Sumber : hasil data yang diolah

Berdasarkan data yang didapat oleh penulis terdapat 20% atau setara dengan 8 orang berprofesi sebagai Pegawai Swasta, 12,5% atau setara dengan 5 orang berprofesi sebagai Pegawai Negeri/ASN/BUMN, 17,5% atau setara dengan 7 orang berprofesi sebagai Mahasiswa, 5% atau setara dengan 2 orang berprofesi sebagai Pekerja Lepas/Freelance, 25% atau setara dengan 10 orang berprofesi sebagai Ibu Rumah Tangga, dan 20% atau setara dengan 8 orang berprofesi sebagai Wirausaha.

Melalui hasil penelitian berkaitan dengan profil responden ini, dapat diambil simpulan sementara yaitu segmen pasar peserta event Karnaval Sehat Aqua didominasi oleh wanita, dengan mayoritas usia lebih dari 30 tahun dan berstatus sebagai ibu rumah tangga.

Uji Validitas

Pengujian validitas pada penelitian ini menggunakan pengujian pada 30 responden. Dari hasil uji validitas 18 macam pernyataan pada kuesioner penelitian ini diketahui bahwa semua pernyataan terbukti valid. Hal tersebut didasari dengan teori yang telah disampaikan bahwa jika nilai hasil instrumen penelitian $< 0,05$ dan sebaliknya jika nilai hasil $> 0,05$ maka dinyatakan tidak

valid. Sedangkan dari data yang telah di kumpulkan dan di olah oleh penulis terbukti bahwa instrumen penelitian memiliki nilai hasil $< 0,05$ sehingga dapat dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan pengujian pada 30 responden. Berdasarkan hasil uji reliabilitas, instrumen penelitian ini dinyatakan sangat reliabel. Hal ini dikarenakan hasil reliabilitas berdasarkan Alpha menunjukkan angka 0,847 atau $> 0,81$ dimana ini mengartikan bahwa hasil yang di dapat termasuk ke dalam kriteria sangat reliabel.

Analisis Indikator

Untuk menganalisis dan mengolah data yang sudah dikumpulkan pada penelitian ini, penulis menggunakan rumus modus, median, dan mean untuk menilai seberapa baik pemilihan event activity pada event Karnaval Sehat Aqua. Berikut ini tabel uji indikator event activity.

Tabel 2.1 Uji Indikator Event Activity

INDIKATOR	MODUS	MEDIAN	MEAN	KRITERIA
Event	4	4	3,5	Sangat Baik
Talkshow	3	3	3,5	Sangat Baik
Pertunjukan	3	3	3,5	Sangat Baik
Games	3	3	3,5	Sangat Baik
Bazar	3	3	3,4	Sangat Baik
Kegiatan Sosial	3	3	3,5	Sangat Baik
Olahraga	4	4	3,5	Sangat Baik

Sumber : hasil data yang diolah

Berdasarkan tabel diatas terlihat hasil dari uji indikator event activity memiliki nilai rata – rata 3,5 yang berarti sangat baik. Didasari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa event activity yang diselenggarakan pada event Karnaval Sehat Aqua sudah sangat baik dan diterima oleh para pengunjung. Dapat terlihat event activity yang paling membuat pengunjung puas adalah kegiatan olahraga dengan nilai modus 4, median 4, dan mean 3,5. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan olahraga sangat menarik bagi pengunjung dan memberikan kepuasan tersendiri untuk pengunjung.

Tabel 2.2 Uji Indikator Kepuasan Pengunjung

INDIKATOR	MODUS	MEDIAN	MEAN	KRITERIA
Kesesuaian harapan	4	4	3,5	Sangat Baik
Minat berkunjung kembali perilaku	4	4	3,6	Sangat Baik
Kesediaan merekomendasikan	3	3	3,4	Sangat Baik

Sumber : hasil data yang diolah

Hasil olah data yang dilakukan penulis menunjukan bahwa uji kepuasan pengunjung menunjukkan nilai rata – rata 3,5 yang berarti bahwa kepuasan pengunjung berhasil dicapai melalui event activity yang diselenggarakan. Indikator yang paling terlihat adalah minat berkunjung kembali dimana memperoleh nilai rata – rata 3,6 yaitu lebih besar daripada indikator lainnya. Hal ini dapat disimpulkan bahwa event activity yang diikuti oleh para pengunjung membuat minat mereka untuk berkunjung kembali apabila event tersebut diselenggarakan lagi meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan pembahasan hasil Penelitian Pengaruh Event Activity Terhadap Kepuasan Pengunjung Pada Acara Olahraga dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Nilai rata – rata yang di diperoleh dari hasil olah data untuk event activity dan kepuasan pengunjung adalah 3,5 dimana ini mengartikan bahwa sudah sangat baik dan berpengaruh satu sama lain.
2. Kegiatan olahraga paling diminati pada event Karnaval Sehat Aqua. Hal ini diperkuat dengan hasil uji modus dan median yang menunjukkan poin 4 dimana hal tersebut sudah termasuk sangat baik dan memuaskan bagi para pengunjung.
3. Berdasarkan hasil uji dan olah data pada penelitian ini ditemukan kebenaran dari hipotesis atau dugaan sementara yang telah di sampaikan penulis bahwa event activities berpengaruh secara positif terhadap kepuasan pengunjung.

Rekomendasi

1. Pada event selanjutnya diperlukan adanya pengembangan ide konsep event activity yang berbeda guna menarik minat pengunjung dan memenuhi ekspektasi atau harapan mereka dan harus mengikuti perkembangan zaman.
2. Perlu diperhatikan kembali terkait penyediaan fasilitas pendukung seperti area makan agar diperluas dan diperhatikan kebersihannya guna kenyamanan bersama serta jumlah toilet sebaiknya diperbanyak dan disebar di beberapa area atau titik agar tidak terjadi penumpukan pada satu titik.

REFERENSI

- Agung, Anak Agung Putu & Anik Yuesti, 2019. Metode Penelitian Bisnis Kuantitatif Dan Kualitatif. Bali : CV. Noah Aletheia
- Hartono, Nugroho Ajie., Susanne Dida & Hanny Hafiar, 2016. Pelaksanaan Kegiatan Special Event Jakarta Goes Pink Oleh Lovepink Indonesia. Komunikasi, Vol. X No. 02, September 2016: 161-172.
- Hotelier.id, 2023.
<https://hotelier.id/studi/kegiatan-sosial/>
- Kalebos, Fatmawati, 2016. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kepuasan Wisatawan Yang Berkunjung Ke Daerah Wisata Kepulauan. Jurnal Riset Bisnis dan Manajemen Vol 4 ,No.3, Edisi Khusus Pemasaran & Keuangan 2016: 489-502
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016.
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pertunjukan>
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/permainan>
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/bazar>
- Kemkes.go.id, 2019. Kurang Aktivitas Fisik Berpotensi Terkena Penyakit Tidak Menular.
<https://kemkes.go.id/id/rilis-kesehatan/kurang-aktivitas-fisik-berpotensi-alami-penyakit-tidak-menular>
- Tafarannisa, Melapriya Anggun., Nursilah Nursilah & Deden Haerudin. Manajemen Event Choreonite Vol. 9: Time To Bloom Di Masa Pandemi Covid- 19. Jurnal Seni Tari (10) (2) 2021.
- Utama, I Wayan Andita May, 2017. Hakikat Seminar Pendidikan.
- Zarkasih, Haris, 2022. Pengaruh Fasilitas, Servicecapes, Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pengunjung Objekwisata Pemandian Air Panas Guci Kabupaten Tegal.