

STRATEGI PENGEMBANGAN *MEPANTIGAN* SEBAGAI ATRAKSI WISATA BUDAYA DALAM Mendukung *SPORT TOURISM* DI BALI

Ni Nengah Ariastini¹, Ni Made Ayu Natih Widhiarini², Putu Eni Oktaviani³

¹DIV Manajemen Perhotelan, Sekolah Tinggi Pariwisata Bali Internasional, ²DIII Perhotelan, Sekolah Tinggi Pariwisata Bali Internasional, ³DIV Manajemen Pariwisata, Sekolah Tinggi Pariwisata Bali Internasional
e-mail: ¹ariastini.elf@gmail.com, ²anwnatih@gmail.com, ³peoktaviani@gmail.com

ABSTRAK

Mepantigan merupakan seni pertunjukan budaya Bali yang mengkolaborasikan tarian kecak, gamelan gong, dan rindik dengan seni bela diri judo, karate dan pencak silat secara berkelompok antara 10 – 50 orang diatas lumpur persawahan. Mepantigan menjadi atraksi yang berpeluang untuk mendukung pengembangan sport tourism. Namun, banyak wisatawan dan masyarakat lokal belum sepenuhnya mengetahui keberadaan Mepantigan sebagai atraksi wisata budaya di Bali. Tujuan penelitian ini, yaitu menghasilkan strategi pengembangan Mepantigan sebagai wisata budaya dalam mendukung sport tourism. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan input data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi partisipatif, penyebaran kuesioner terhadap masyarakat maupun wisatawan yang dijadikan sebagai responden, dan wawancara mendalam dengan 5 orang narasumber yang terdiri dari pencipta Mepantigan, pengelola Mepantigan, dan wisatawan sebagai data primer, serta studi dokumentasi sebagai data sekunder. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif, analisis IFAS, EFAS, dan SWOT. Hasil penelitian ini yaitu teridentifikasi strategi pengembangan Mepantigan sebagai atraksi wisata budaya untuk mendukung sport tourism dengan strategi Stabilitas, yaitu meningkatkan nilai-nilai budaya Bali, meningkatkan pemasaran dan peran pemerintah, serta meningkatkan kenyamanan dan keamanan wisatawan. Dengan demikian, wisata budaya dan wisata olahraga dapat bersinergi dalam mewujudkan pariwisata berkelanjutan sebagai upaya pelestarian lingkungan, sosial budaya, dan pemerdayaan masyarakat.

Kata Kunci: Mepantigan, *Pariwisata Berkelanjutan*, *Sport Tourism*, *Wisata Budaya*

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pariwisata merupakan sektor yang terus berkembang pesat bahkan menjadi sektor andalan Indonesia saat ini (Purnaya, 2017). Pada tahun 2008 kepariwisataan Indonesia berkontribusi terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) sebesar Rp. 153,25 trilyun atau 3,09% dari total PDB Indonesia (BPS, 2010). Pada tahun 2009, kontribusinya meningkat menjadi 3,25%. Pada tahun yang sama, devisa dari pariwisata merupakan kontributor terbesar ketiga devisa negara, setelah minyak dan gas bumi serta minyak kelapa sawit. Peringkat ini menunjukkan kecenderungan yang terus meningkat sejak tahun 2006 yang menempati peringkat ke-6 dari 11 komoditi sumber devisa negara, bahkan Pemerintah Indonesia telah menetapkan target 20 juta kunjungan wisatawan ke Indonesia pada tahun 2020. Oleh karena itu, dalam rangka mencapai target dan mengembangkan sektor pariwisata, perlu adanya upaya dalam membangun pariwisata berkelanjutan (Samiarta, 2016). Pembangunan pariwisata berkelanjutan merupakan proses pembangunan suatu tempat atau daerah tanpa mengurangi nilai guna dari sumber daya yang ada. Salah satunya adalah dengan mengembangkan pariwisata alternatif. Menurut Hani (2017), pariwisata alternatif merupakan kegiatan kepariwisataan yang tidak merusak lingkungan, berpihak pada masyarakat, dan menghindari dampak negatif dari pariwisata masal atau pariwisata berskala besar yang dapat mengancam budaya. Satu jenis pariwisata alternatif yang mendapat banyak perhatian saat ini adalah wisata olahraga (*sport tourism*).

Sport Tourism atau wisata olahraga merupakan jenis perjalanan untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga, baik sekadar rekreasi, berkompetisi, maupun bepergian ke situs-situs olahraga seperti stadion (Kyriaki, 2006). *Sport tourism* atau pariwisata olahraga merupakan paradigma baru dalam pengembangan pariwisata dan olahraga di Indonesia. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, Pasal 1 ayat 12 menyebutkan bahwa olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan oleh masyarakat dengan kemauan dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat untuk kesehatan, kebugaran, dan kesenangan. Oleh karena itu, olahraga dan pariwisata memiliki tujuan yang sama.

Menurut Ismayanti (2010), kegiatan dalam wisata olahraga dapat berupa kegiatan olahraga aktif yang mengharuskan wisatawan melakukan gerak olah tubuh secara langsung seperti *water sport* dan kegiatan olahraga pasif dimana wisatawan tidak melakukan gerak olah tubuh, melainkan hanya menjadi penikmat dan pecinta olahraga saja seperti menonton pertandingan marathon. Dengan demikian, olahraga dan pariwisata dapat bersinergi membentuk sebuah pariwisata alternatif yang dapat mengembangkan keberlanjutan pariwisata (*Tourism Sustainability*). Hal tersebut senada dengan pernyataan Arief Yahya selaku Menteri Pariwisata Indonesia bahwa *sport tourism* dapat menjadi strategi dalam meningkatkan industri pariwisata di daerah Indonesia. Hal itu

terbukti dari gencarnya *event* olahraga yang dilakukan di Indonesia seperti Tour de Banyuwangi Ijen, Tour de Bintan, Tour de Flores, Musi Tribootton, Jakarta Marathon, Tour de Singkarak, Tour de Jakarta, Bali Marathon yang dapat meningkatkan pembangunan infrastruktur, sarana prasarana, usaha, dan fasilitas pariwisata. Bahkan, Indonesia saat ini tengah membangun infrastruktur dan fasilitas yang memadai untuk menyambut ASEAN Games 2018. Adanya *event* tersebut secara tidak langsung akan mengangkat citra destinasi tempat pelaksanaan *event* yang juga berdampak pada peningkatan pariwisata Indonesia sehingga mendatangkan lebih banyak wisatawan untuk berkunjung ke daerah tersebut. Bali sebagai ikon pariwisata Indonesia yang memiliki banyak daya tarik wisata seperti wisata alam, budaya, maupun wisata bahari yang turut berpartisipasi dalam pengembangan *sport tourism*. Hal ini berkaitan dengan pernyataan Gubernur Bali, Made Mangku Pastika, bahwa Bali memiliki potensi yang besar dalam pengembangan *sport tourism* berbasis budaya. Dalam hal ini, *sport tourism* berbasis budaya tersebut menggabungkan kegiatan olahraga yang didukung dengan kekuatan pariwisata dan kebudayaan Bali, salah satunya adalah *Mepantigan*.

Mepantigan merupakan seni pertunjukan budaya Bali yang mengkolaborasikan tarian kecak, gamelan gong, dan rindik dengan seni bela diri judo, karate, dan pencak silat secara berkelompok antara 10 – 50 orang diatas lumpur persawahan. Berdasarkan wawancara dengan Bapak Putu Witsen Widjaya, selaku pencipta *Mepantigan*, menyatakan bahwa *Mepantigan* adalah sebuah permainan yang menyatu dengan alam, kegiatannya dilakukan di alam terbuka dengan memanfaatkan sarana dan prasarana dari alam seperti lumpur, bambu, daun kelapa kering, dan angsa. Dengan demikian, *Mepantigan* perlu dikembangkan untuk mendukung kelestarian budaya dan *sport tourism* sehingga dapat meningkatkan kualitas pariwisata Bali kedepannya. Dampak positif yang akan ditimbulkan antara lain, 1) Terbukanya peluang investasi melalui kerja sama antara pemerintah, perusahaan swasta serta masyarakat di daerah-daerah potensi wisata, 2) Terkonservasinya budaya dan kearifan lokal Bali, 3) Terwujudnya pariwisata Bali yang berkualitas, 4) Berkembangnya *Sport Tourism* berbasis budaya, 5) Terciptanya pariwisata berkelanjutan yang berbasis masyarakat, dan 6) Terwujudnya kesejahteraan masyarakat melalui peningkatan pendapatan perekonomian.

Berpijak dari pemaparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran terkait strategi yang dapat diimplementasikan untuk mengembangkan *Mepantigan* sebagai wisata budaya yang mendukung adanya *sport tourism* sebagai salah satu daya tarik wisata di Bali.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimanakah strategi pengembangan *Mepantigan* sebagai wisata budaya dalam mendukung *sport tourism* di Bali?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki dua tujuan yang hendak dicapai, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus dengan rincian sebagai berikut. Tujuan umum dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan saran serta pemikiran terkait pengembangan *Mepantigan* sebagai *sport tourism* yang berbasis budaya dengan melibatkan peran serta masyarakat lokal dalam perencanaan, pengelolaan, dan pelaksanaan kegiatan pariwisata, sehingga Bali tidak hanya dikenal sebagai pariwisata budaya dan alam, namun dikenal pula sebagai pusat wisata olahraga berbasis budaya. Sedangkan tujuan khusus yang hendak penulis capai, yaitu teridentifikasi strategi pengembangan *Mepantigan* sebagai wisata budaya dalam mendukung *sport tourism* di Bali.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Sport Tourism*

Sport Tourism atau pariwisata olahraga merupakan paradigma baru dalam pengembangan pariwisata dan olahraga di Indonesia. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Astuti, 2015), yang mengkaji tentang potensi olahraga dalam meningkatkan kunjungan wisatawan, menyebutkan bahwa pariwisata olahraga mampu menunjukkan potensinya sebagai sesuatu yang menarik, sehingga dapat menciptakan sebuah atraksi wisata yang dapat menyebabkan adanya *multicultural tourism*. Dalam penelitiannya juga menyebutkan potensi wisata olahraga mampu memacu keterlibatan peran serta masyarakat guna peningkatan daya saing global dan pemasukan devisa, seperti pada Kejuaraan Marathon di Jakarta yang bertujuan untuk mempromosikan Jakarta sebagai kota tujuan wisata yang dikelola oleh masyarakat. Dengan kata lain, adanya pariwisata olahraga secara tidak langsung juga akan meningkatkan citra suatu daerah sehingga lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Selain itu, Priyono (2012), yang melakukan penelitian mengenai pengembangan pembangunan industri keolahragaan, menyatakan bahwa jika pariwisata merupakan sektor baru yang berkembang pesat dan dinamis, maka olahraga juga salah satu industri yang dirancang sebagai industri modern berskala global. Di Indonesia perkembangan industri olahraga masih memerlukan peran serta dari masyarakat dalam mewujudkan olahraga yang berprestasi dengan dukungan industri olahraga dalam negeri. Oleh karena itu diperlukan suatu ajang yang mendukung pengembangan olahraga seperti adanya *event* pariwisata yang mengemas olahraga didalamnya. Hal ini akan membuat olahraga dapat dikembangkan dan menjadi daya tarik wisata tersendiri. Lebih lanjut Priyono (2012) menyebutkan, untuk menggelar *event* olahraga, manajer *event* olahraga harus mampu secara efektif

merencanakan acara tersebut dan dapat menjamin, serta memfasilitasi keterlibatan dan partisipasi dari semua elemen komponen yang terlibat. Dengan demikian, diperlukan partisipasi aktif dari masyarakat lokal tempat dimana kegiatan tersebut diadakan.

Sedangkan penelitian Kamajaya (2015) mengkaji tentang pengembangan aktivitas wisata olahraga air di Pulau Tidung, menyatakan bahwa wisata olahraga air (*water sport*) merupakan suatu aktivitas wisata unggulan di Pulau Tidung karena potensi wisata bahari yang dimilikinya. Dalam penelitian ini juga dijabarkan tentang strategi pengembangan Pulau Tidung sebagai kawasan wisata olahraga air yang lebih mementingkan aspek peningkatan kualitas produk, pemasaran, dan pemerdayaan masyarakat. Berdasarkan hal yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa pariwisata olahragamerupakan kegiatan kepariwisataan yang bertujuan untukmelihat atau menyaksikan suatu pesta olahraga di suatu tempat atau negara dalam kegiatan olahraga itu sendiri. Pariwisata olahraga bertujuan untuk memenuhi kepuasan untuk melakukan kegiatan olahraga yang di senangi seperti *fishing, hunting, deepsea diving, skiing, hiking, and boating*. Dengan demikian, pariwisata olahraga kini semakin maju sehingga banyak bidang olahraga kini dijadikan objek maupun daya tarik bagi wisatawan, terutama olahraga yang memanfaatkan fasilitas yang bersifat alamiah seperti pegunungan, danau, sungai, laut maupun yang hanya menawarkan pesona keindahan alam.

2.2. Pariwisata Budaya

Penelitian Sunaryo (2013) menyebutkan bahwa pada hakikatnya pembangunan kepariwisataan tidak bisa lepas dari sumber daya dan keunikan komunitas lokal, baik berupa elemen fisik maupun non fisik (tradisi dan budaya), yang merupakan unsur penggerak utama kegiatan wisata itu sendiri sehingga semestinya kepariwisataan dipandang sebagai kegiatan yang berbasis pada komunitas. Peranan budaya dalam masyarakat Bali sangat kuat mulai dari sejak lahir sampai meninggal dunia. Kekuatan keagamaan dalam budaya bersatu sangat kuat dalam setiap sisi kehidupan masyarakat-nya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Malik (2016) yang berjudul Peranan Kebudayaan dalam Pencitraan Pariwisata Bali menyatakan kebudayaan Bali berproses di masyarakatnya, menampilkan citraatau *rand image* pariwisata yang hidup dan menarik. Daya tarik ini secara langsung, tanpa disadari terus menerus berproses mempengaruhi pikiran setiap wisatawan sebelum, saat, ataupun setelah wisatawan berkunjung sehingga terbentuklah sebuah pencitraan yang positif bagi pariwisata Bali. *Ajeg* Bali disebut sebagai nilai-nilai dan norma ataupun pedoman hidup dalam kekuatan Bali yang membuat kebudayaan menjadi lestari.

Nafila (2013) dalam tulisan yang berjudul Peran Komunitas Kreatif dalam Pengembangan Pariwisata Budaya di Situs Megalitikum Gunung Padang menyebutkan salah satu jenis wisata yang sedang berkembang di Indonesia ialah Wisata Budaya. Pariwisata Budaya adalah salah satu jenis pariwisata yang menjadikan budaya sebagai daya tarik utama. International Council on Monuments and Sites (ICOMOS) (2012) menyatakan pariwisata budaya meliputi semua pengalaman yang didapat oleh pengunjung dari sebuah tempat yang berbeda dari lingkungan tempat tinggalnya. Dalam pariwisata budaya diajak untuk mengenali budaya dan komunitas lokal, pemandangan, nilai dan gaya hidup lokal, museum dan tempat bersejarah, seni pertunjukan, tradisi dan kuliner dari populasi lokal atau komunitas asli. Pariwisata budaya mencakup semua aspek dalam perjalanan untuk saling mempelajari gaya hidup maupun pemikiran (Goeldner, 2003).

Penelitian Timothy dan Nyaupane (2009) menyebutkan bahwa pariwisata budaya yang disebut sebagai *heritage tourism* biasanya bergantung kepada elemen hidup atau terbangun dari budaya dan mengarah kepada penggunaan masa lalu yang *tangible* dan *intangible* sebagai riset pariwisata. Hal tersebut meliputi budaya yang ada sekarang, yang diturunkan dari masa lalu, pusaka non-material seperti musik, tari, bahasa, agama, kuliner tradisi artistik dan festival dan pusaka material seperti lingkungan budaya terbangun.

2.3. Pariwisata Berkelanjutan

Fokus pariwisata saat ini tidak hanya berorientasi terhadap tingkat kunjungan saja, tetapi dapat menciptakan keseimbangan dalam bidang ekonomi, sosial-budaya, dan lingkungan. Dengan adanya keseimbangan tersebut dapat mewujudkan kegiatan pariwisata, yaitu *sustainable tourism* yang di deklarasikan oleh UNWTO pada tahun 2014. Bali merupakan salah satu daerah yang telah mengimplementasikan kegiatan *sustainable tourism*, seperti yang dikaji oleh Aldira (2014) dalam penelitiannya yang berjudul *Sustainable Tourism* di Pantai Kuta Bali Dalam Persepsi Wisatawan. Aldira (2014) dalam penelitiannya menjelaskan, Bali melalui kebijakan lokal yang dinamakan Tri Hita Karana, yang berarti menjaga keseimbangan antara alam, manusia, dan Sang Pencipta, sudah lebih berpengalaman dalam mempromosikan program *sustainable tourism*. Menurut Kemenparekraf, Bali juga merupakan destinasi yang menjadi *top level* dalam implementasi *sustainable tourism*. Dengan adanya implementasi *sustainable tourism* dapat menciptakan keuntungan dalam ekonomi, sosial, budaya maupun lingkungan yang dapat dirasakan langsung oleh masyarakat.

Disamping itu, Kanom (2015) dalam penelitiannya yang berjudul Strategi Pengembangan Kuta Lombok Sebagai Destinasi Pariwisata Berkelanjutan lebih mengkaji mengenai potensi, kendala, serta strategi dalam mengembangkan *sustainable tourism*. Kanom (2015) menjelaskan, potensi alam dan sosial budaya menjadi salah satu faktor pendukung dalam pengembangan pariwisata berkelanjutan. Selain itu, diperlukan dukungan dan kerjasama yang baik antara pemerintah, *stakeholder*, pelaku pariwisata dan masyarakat agar dapat mewujudkan

sustainable tourism. Lebih lanjut, Wirawan (2016) dalam penelitiannya mengkaji mengenai sisi transportasi, salah satunya pariwisata bersepeda untuk menciptakan *sustainable tourism*. Dalam pengembangan pariwisata berkelanjutan, salah satunya pariwisata bersepeda diperlukan dukungan dari komponen-komponen yang harus ada, yaitu *Attraction, Accessibility, Amenities, dan Ancillary*. Selain itu, diperlukan suatu perencanaan pariwisata, baik diwujudkan dalam kebijakan di dalam Perda maupun pembangunan sarana dan prasarana pendukung pariwisata yang memadai.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif dengan memanfaatkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian ini penulis menggali data dan informasi tentang pengembangan *Mepantigan* sebagai atraksi wisata budaya dalam mendukung pengembangan *sport tourism*.

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Pondok Mepantigan yang terletak di Desa Batubulan, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar, Bali. Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan, mulai 1 Agustus 2017 – 30 September 2017.

3.3. Jenis dan Sumber Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini, yaitu (1) Identifikasi *Mepantigan* sebagai atraksi wisata budaya dan (2) Strategi pengembangan *Mepantigan* sebagai *sport tourism* berbasis budaya Bali. Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa bobot, rating, dan skor dalam IFAS dan EFAS yang digunakan untuk menentukan analisis SWOT. Data tersebut bersumber dari data primer yang diperoleh secara langsung dari sumbernya, yaitu dengan wawancara mendalam, observasi, penyebaran angket dan dokumentasi. Sedangkan data sekunder didapat dari studi dokumentasi dari penelitian-penelitian dan peraturan pemerintah yang relevan.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diharapkan, ada 4 teknik pengumpulan data yang penulis lakukan, yaitu sebagai berikut:

1. Observasi Partisipatif, yaitu pengamatan langsung dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai *Mepantigan*, gulat ala Bali sebagai atraksi wisata budaya dalam pengembangan *sport tourism*, sebagai data primer. Penulis juga berpartisipasi langsung dalam kegiatan *Mepantigan* agar lebih memahami aktivitas dalam atraksi tersebut. Dalam setiap observasi, penulis akan mengaitkan setiap informasi yang didapatkan dengan kondisi di lapangan.
2. Wawancara Mendalam, yaitu cara yang digunakan untuk mendapatkan data primer berupa keterangan secara lisan dari informan (Sugiyono, 2010). Wawancara yang digunakan adalah wawancara mendalam dengan 5 informan yang memiliki wawasan mengenai Mepantigan, Gulat ala Bali sebagai atraksi wisata budaya serta wisatawan yang mengunjungi dan melakukan atraksi Mepantigan. Adapun informan tersebut terdiri dari; 1) Bapak Putu Witsen selaku pemilik dan pencipta *Mepantigan*, 2) Bapak Nyoman Widjaya selaku pengelola Mepantigan, 3) Bapak Ketut Widnyana selaku stakeholder pariwisata, 4) Bapak I Made Sudiada selaku stakeholder pariwisata, dan 5) Ibu Marthiza Elizabeth selaku wisatawan.
3. Penyebaran Angket kepada *stakeholder* dan narasumber menyangkut pemberian bobot dan rating pada faktor internal (kekuatan dan kelemahan) dan faktor eksternal (peluang dan ancaman). Sebelum pemberian bobot dan rating, terlebih dahulu diberikan penjelasan mengenai cara pengisian dengan metode perbandingan berpasangan kepada para *stakeholder* dan narasumber.
4. Studi Dokumentasi, menurut Sugiyono (2013), dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dalam penelitian ini studi dokumentasi dilakukan untuk menggali teori-teori dasar, konsep-konsep relevan dalam penelitian serta untuk memperoleh orientasi yang lebih luas mengenai topik penelitian serta mendukung data primer yang telah didapatkan.

3.5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif, analisis IFAS (*Internal Strategic Factors Analysis Summary*), analisis EFAS (*Eksternal Strategic Factors Analysis Summary*), dan analisis SWOT (*Strength-Weakness-Opportunity-Threat*). Analisis faktor internal dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor kekuatan dan kelemahan yang dimiliki *Mepantigan* sebagai atraksi wisata budaya dalam mendukung *sport tourism*, sedangkan analisis faktor eksternal dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor peluang dan ancaman yang akan dihadapi dalam strategi pengembangan. Hasil dari analisis tersebut yang berupa strategi pengembangan akan disimpulkan dan dideskripsikan kembali secara kualitatif.

4. PEMBAHASAN

4.1. Strategi Pengembangan *Mepantigan* Sebagai Atraksi Wisata Budaya Dalam Mendukung *Sport Tourism* di Bali

Mepantigan merupakan bentuk seni bela diri tradisional Bali yang menggunakan teknik fisik serupa dengan seni bela diri di seluruh dunia seperti judo dan karate yang dipadukan dengan tari khas Bali, seperti *Kecak* dan *Baris*. *Mepantigan* diambil dari bahasa daerah dan kearifan lokal Bali, yaitu *pantig* yang artinya banting atau secara harafiah, *Mepantigan* dapat diartikan saling membanting (Hani, 2017). *Mepantigan* diciptakan oleh Bapak Putu Witsen Widjaya sebagai atlet dan penekun seni bela diri tradisional Bali. Menurut Bapak Putu, arti kata *Mepantigan* tidak hanya kearifan lokal, tetapi juga perasaan istimewa, tenggelam dalam rasa syukur, semangat kebersamaan, solidaritas, dan sportivitas. Hal tersebut dapat dilihat dalam pelaksanaannya *Mepantigan* menghormati tiga harmoni yaitu manusia dan manusia, manusia dan alam, manusia dan Tuhan atau disebut sebagai *Tri Hita Karana*. Sebagai atraksi wisata budaya yang unik, *Mepantigan* sebenarnya sudah pernah diliput oleh beberapa channel TV Nasional seperti Kompas TV, Trans TV, NET, dan Channel Internasional seperti FOX TV dan Discovery Channel. Hal tersebut membuktikan eksistensi *Mepantigan* baik nasional maupun internasional.

Dalam kaitannya mendukung *sport tourism* di Bali, berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Komang selaku pengelola *Mepantigan*, menyatakan bahwa *Mepantigan* berpotensi menjadi wisata olahraga berbasis budaya yang bisa diterima secara global. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya kejuaraan bertaraf internasional pada tahun 2008 yang bertajuk "*First Open Mepantigan Bali Championship*" yang diikuti oleh berasal dari beberapa negara seperti Inggris, Amerika Serikat, Swiss, Australia, Denmark, Norwegia, Korea Selatan, Jepang dan Indonesia. Perwakilan dari masing-masing negara tersebut berpendapat bahwa *Mepantigan* merupakan suatu atraksi budaya yang dikemas bersama dengan *sport tourism*. Dalam menentukan strategi pengembangan *Mepantigan* sebagai *sport tourism* berbasis budaya Bali, terlebih dahulu dilakukan analisis faktor-faktor internal dan eksternal. Berdasarkan hasil analisis faktor internal dan eksternal, dapat dijabarkan kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman *Mepantigan* sebagai wisata budaya dalam mendukung pengembangan *sport tourism* di Bali pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Pembobotan, Rating, dan Skor IFAS

Faktor Internal		Bobot	Rating	Skor
No	Kekuatan (S)			
1	Menjadi salah satu atraksi alkulturasi budaya tradisional dan modern, menjadi atraksi wisata budaya dan alam	0,11	3	0,33
2	Adanya gabungan gerakan-gerakan olahraga modern dan tradisional	0,11	2	0,22
3	Memiliki keunikan dalam melakukan aktivitas, yaitu <i>Mepantigan</i> di atas lumpur	0,08	2	0,16
4	<i>Mepantigan</i> dilandasi <i>Tri Hita Karana</i> dalam Pelaksanaannya	0,09	2	0,18
5	Adanya <i>Mud Coffee</i> yang dapat digunakan sebagai minuman dan masker	0,09	2	0,18
Total				1,07
No	Kelemahan (W)			
1	Kurangnya peran masyarakat lokal dalam pengembangan <i>Mepantigan</i>	0,11	2	0,22
2	Kurangnya pemasaran dan promosi mengenai <i>Mepantigan</i> sebagai atraksi wisata budaya	0,11	3	0,33
3	Kurangnya peran pemerintah dalam pengembangan <i>Mepantigan</i>	0,1	3	0,3
4	Belum adanya asuransi bagi wisatawan yang melakukan aktivitas <i>Mepantigan</i>	0,1	3	0,3
5	Tidak adanya jadwal pasti untuk pelaksanaan <i>Mepantigan</i>	0,1	1	0,1
Total		1,00		1,25

Tabel 2. Pembobotan, Rating, dan Skor EFAS

Faktor Eksternal		Bobot	Rating	Skor
No	Peluang (O)			
1	<i>Mepantigan</i> sebagai salah satu produk pariwisata Berkelanjutan	0,11	4	0,44
2	Populer dikalangan wisatawan mancanegara	0,10	3	0,30
3	Sebagai salah satu kurikulum di <i>Green School</i>	0,10	4	0,40
4	Adanya program pemerintah untuk mengembangkansport tourism berbasis budaya	0,10	4	0,40
5	Pariwisata Bali yang berpijak pada filosofi <i>Tri Hita Karana</i>	0,10	4	0,35
Total				1,89
No	Ancaman (T)			
1	Mulai ada yang meniru <i>Mepantigan</i> yang tidak sesuai dengan filosofi sebenarnya	0,10	2	0,20
2	Pesatnya perkembangan mass tourism	0,10	2	0,20
3	Banyaknya atraksi wisata lain yang tidak kalah menarik	0,10	3	0,30
4	Perkembangan globalisasi yang mengakibatkan budaya Bali mulai ditinggalkan	0,09	2	0,18
5	Masyarakat yang cenderung menganggap pariwisata sebagai sektor unggulan yang mengakibatkan sektor lain mulai ditinggalkan	0,10	2	0,20
Total		1,00		1,08

Berdasarkan hasil analisis IFAS dan EFAS, dari posisi titik berdasarkan total skor faktor-faktor internal dan faktor-faktor eksternal, didapatkan prioritas strategi seperti pada Matrik SWOT berikut.

Tabel 3. Matrik SWOT

Kuadran	Posisi Titik	Luas Matrik	Ranking	Strategi Prioritas
1	1,89;1,07	2,02	2	Growth
2	1,89;1,25	2,36	1	Stabilitas
3	1,08;1,07	1,16	4	Penciutan
4	1,08;1,25	1,35	3	Kombinasi

Berdasarkan hasil analisis SWOT, dapat dilihat pada Matrik SWOT, matrik yang paling luas terletak pada kuadran II, yaitu faktor Peluang dan Kelemahan. Strategi prioritas yang dapat dilakukan adalah dengan meminimalisir kelemahan untuk mencapai peluang atau strategi Stabilitas. Strategi Stabilitas dapat dirancang dengan meningkatkan efisiensi dalam operasi yang sedang berjalan (Nurhayati, 2007). Berpijak dari pernyataan tersebut, peningkatan efisiensi dalam mengembangkan *Mepantigan*, Gulat Ala Bali sebagai atraksi wisata budaya dalam pengembangan *sport tourism* adalah sebagai berikut:

1. Meminimalisir kurangnya peran masyarakat lokal dalam *Mepantigan* sebagai atraksi wisata budaya untuk pengembangan *sport tourism*, agar dapat menjadi produk pariwisata berkelanjutan. Selain itu, juga ditekankan pada filosofi Tri Hita Karana dan mengoptimalkan unsur nilai-nilai budaya Bali dalam setiap kegiatan.
2. Mengoptimalkan pemasaran dan promosi serta peran pemerintah dalam *Mepantigan* agar lebih dikenal dikalangan wisatawan lokal maupunmancanegara, serta mendukung program pemerintah dalam pengembangan *sport tourism*.
3. Memberikan asuransi bagi wisatawan yang melakukan aktivitas *Mepantigan* dan menyusun paket wisata serta jadwal kegiatan agar wisatawan mengetahui pelaksanaan aktivitas *Mepantigan*. Hal ini dilakukan untuk memberikan kenyamanan dan keamanan bagi wisatawan.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa strategi yang dapat dirancang adalah dengan strategi stabilitas yaitu, meningkatkan efisiensi dari pengembangan *Mepantigan* sebagai atraksi wisata budaya dalam mendukung Sport Tourism di Bali. Adapun strategi tersebut adalah dengan meningkatkan penekanan nilai-nilai budaya Bali, meningkatkan pemasaran serta peran pemerintah, dan meningkatkan kenyamanan dan keamanan wisatawan.

6. SARAN

Mepantigan merupakan atraksi wisata yang melakukan salah satu gerakan bela diri, maka dari itu pihak pengelola perlu memberika asuransi kepada peserta yang berpartisipasi dalam *Mepantigan* untuk memberikan keamanan kepada peserta *Mepantigan*. Selain itu, kurangnya promosi di daerah lokal, menyebabkan sedikitnya masyarakat sekitar mengetahui adanya atraksi *mepantigan* di daerah mereka. Sehingga perlunya pemasaran yang

lebih baik lagi khusus untuk masyarakat lokal atau wisatawan nusantara. Dari sisi fasilitas, diperlukan adanya petunjuk arah yang memadai agar wisatawan bisa mengunjungi lokasi Pondok Mepantigan dengan mudah.

Wisatawan maupun masyarakat lokal diharapkan lebih peduli terhadap atraksi wisata budaya *Mepantigan*, seperti menjadikan *Mepantigan* sebagai olahraga nasional sehingga bisa diadakan kompetisi nasional untuk melestarikan mepantigan sebagai sport tourism yang berkelanjutan. Bagi pemerintah diharapkan adanya pembuatan hak cipta untuk mencegah pengakuan dari negara lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karuniaNya artikel ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Dalam kesempatan ini penulis juga menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada berbagai pihak diantaranya 1) Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi yang telah memberikan dana hibah penelitian dalam Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Sosial Humaniora tahun 2018, 2) Kampus Sekolah Tinggi Pariwisata Bali Internasional yang turut mendukung dan memfasilitasi penulis dalam melaksanakan kegiatan ini, dan 3) Seluruh informan dan responden yang telah memberikan informasi terkait dengan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aldira, Chaerul, 2014, *Sustainable Tourism di Pantai Kuta Bali Dalam Persepsi Wisatawan*, *Jurnal Tourism and Hospitality Essentials*, No.4, Vol.2, 793-810.
- [2] Astuti, Tri, 2015, Potensi Wisata Olahraga Dalam Meningkatkan Kunjungan Wisatawan. *Jurnal Kementerian Pariwisata Indonesia*, No.10, Vol.1, 31-41.
- [3] Goeldner, C.R, 2003, *Tourism Principles, Practics, Philosophies*: John and Sons.
- [4] Hani, Trivena, 2007, Persepsi Wisatawan Terhadap *Mepantigan* Sebagai Pariwisata Alternatif di Pondok *Mepantigan* di Gianyar Bali, *Skripsi*, Sekolah Tinggi Pariwisata Bali Internasional.
- [5] Ismayanti, 2010, *Pengantar Pariwisata*, PT Gramedia Widisarana Indonesia, Jakarta.
- [6] Kamajaya, Ivan, 2015, Pengembangan Aktivitas Wisata Olahraga Air di Pulau Tidung, *Skripsi*, Universitas Pendidikan Indonesia.
- [7] Kanom, 2015, Strategi Pengembangan Kuta Lombok Sebagai Destinasi Pariwisata Berkelanjutan, *Jurnal Magister Pariwisata*, No.1, Vol.2, 25-42.
- [8] Kementerian Pariwisata Republik Indonesia, 2011, Dampak *Event* Pariwisata. <http://www.kemenpar.go.id/asp/detil.asp?c=100&id=1037>, diakses tanggal 10 Oktober 2017.
- [9] Kriyaki, 2006, *Mengembangkan Sport Tourism di Indonesia*, <https://fiandamdin.wordpress.com/>, diakses tanggal 11 Oktober 2017.
- [10] Malik, Farmaty, 2016, Peranan Kebudayaan Dalam Pencitraan Pariwisata Bali, *Jurnal Kepariwisataan Indonesia*, No.11, Vol.1, 67-91.
- [11] Nafila, Oktaniza, 2013, Peran Komunitas Kreatif dalam Pengembangan Pariwisata Budaya di Situs Megalitikum Gunung Padang, *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*, No.24, Vol.1, 65-80.
- [12] Nurhayati, Ratih, 2007, Perumusan Strategi Perusahaan Berdasarkan Analisis SWOT, *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- [13] Priyono, Bambang, 2012, Pengembangan Pembangunan Industri Keolahragaan Berdasarkan Pendekatan Pengaturan Manajemen Pengelolaan Kegiatan Olahraga, *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*. No.2, Vol.2, 112- 123.
- [14] Purnaya, Ketut, 2017, Pengembangan Model Pemerdayaan Masyarakat Dalam Pengelolaan Objek Wisata Alas Kedaton, *Jurnal Ilmiah Hospitality Management*, No.7, Vol.2, 121-132.
- [15] Samiarta, Gede, 2016, Perkembangan Desa Wisata di Kabupaten Badung (Studi Kasus Desa Wisata Baha), *Jurnal Destinasi Pariwisata*, No.4, Vol.2, 114-117.
- [16] Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian*, Alfabeta, Bandung.
- [17] Sunaryo, Bambang, 2013, *Kebijakan Pembangunan Destinasi Pariwisata: Konsep dan aplikasina di Indonesia*, Gaya Media, Yogyakarta.
- [18] Timothy, D. J., & Nyaupane, G. P., 2009, *Cultural heritage and Tourism in Developing World: A Regional Perspective*, Taylor & Francis.
- [19] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005, *Sistem Keolahragaan Nasional*.
- [20] Wirawan, Komang, 2016, Wisata Sepeda Dalam Mewujudkan Pariwisata Berkelanjutan di Sanur, *Jurnal Magister Pariwisata*, No.2, Vol.2, 1-16.