

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Golf adalah olahraga permainan luar ruangan yang dimainkan secara tim atau perseorangan yang berlomba memasukkan bola kedalam lubang-lubang yang ada di lapangan dengan jumlah pukulan tersedikit mungkin. Bola golf dipukul dengan menggunakan satu set tongkat pemukul yang disebut klab, atau orang memanggilnya stik golf. Stik golf memiliki beberapa ukuran dan bentuk serta masing-masing memiliki keunikan tersendiri saat digunakan di lapangan. Golf itu sendiri adalah olahraga yang tidak memiliki standar lapangan melainkan permainan dilakukan di padang golf yang masing-masing memiliki desain unik dan tantangan yang berbeda serta terdiri dari 9 sampai 18 hole. Aturan utama dalam golf adalah “memukul bola menggunakan stik golf dari daerah tee (*teeing ground*) kedalam lubang dengan satu pukulan atau beberapa pukulan berikutnya sesuai dengan aturan. Golf adalah satu-satunya olahraga di mana latihan dan kompetisi berlangsung di lingkungan yang berbeda yaitu pada lapangan latihan dan lapangan golf. Olahraga golf memiliki tantangan yang unik karena durasinya, kecepatan permainan yang terganggu, dan jumlah waktu *idle* yang berlebihan membuat pesaing rentan terhadap gangguan eksternal dan internal. Tidak ada olahraga lain yang memiliki pemain kelas dunia, 30 besar dengan rentang usia dari 19 (Sergio Garcia, 1999) hingga 50 (Jay Haas, 2005). Rentang usia yang luas ini menunjukkan

fakta bahwa pegolf kelas dunia yang menua dapat mengimbangi kemunduran fisik dengan pematangan mental. (Clark, *et al.*, 2005).

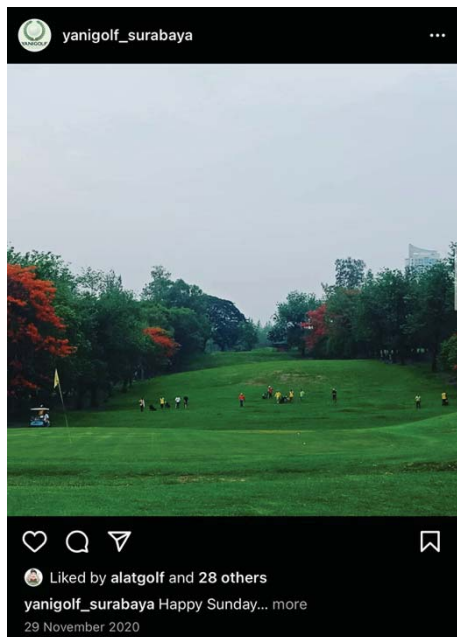
Golf sangat terkenal di dunia terutama di benua Eropa. Hingga saat ini golf merupakan olahraga populer di seluruh dunia. Hampir seluruh negara memainkan olahraga ini serta memiliki atlet yang berkompetisi di kancah internasional. Sejarah golf dimulai dengan asal-usul yang kurang jelas, namun berbagai kalangan umumnya setuju dengan teori bahwa olahraga golf berasal dari Skotlandia sekitar tahun 1100-an. Penggembala Skotlandia memukul-mukul bola kecil hingga masuk ke lubang sarang kelinci di tempat yang sekarang menjadi *The Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews* (kompas.com). Asal-usul golf, terlepas dari tempat atau tempat di mana golf dimainkan untuk pertama kalinya dan dari semua diskusi seputar subjek, selalu dikaitkan dengan Skotlandia dan tahun 1522 ketika Klub Kerajaan dan Kuno St. Andrews didirikan (Ceron-Anaya, 2010; Pereira & Correia, 2017; Reis & Correia, 2013).

Menurut catatan sejarah, *Batavia Golf Club* adalah klub pertama yang didirikan di Hindia Belanda atau Indonesia pada tahun 1872. Pendirinya adalah Mr. A. Gray dan Mr. T.C Wilson. Saat itu jumlah anggotanya ada 16 orang dan berasal dari Inggris. Lokasi awal lapangan golf pertama di Indonesia ini berada di Jakarta, tepatnya di kawasan Gambir, yang dahulu bernama Koningsplein. Pada tanggal 27 Februari 1937, lapangan baru milik Batavia Golf Klub dengan jumlah 18 hole dan sekaligus *club housenya* diresmikan di lokasi baru, yaitu daerah Rawamangun, Jakarta (materiolahraga.com, 2019). Ketika Jepang datang tahun 1942 dan mulai menguasai Indonesia. Pemerintah Jepang pada saat itu mengganti semua istilah

Belanda dengan istilah lokal maka sejak saat itu Batavia Golf Club berganti nama menjadi Djakarta Golf Klub. Hingga saat ini dari 150 lapangan golf di Indonesia, beberapa diantaranya memiliki fasilitas bertaraf internasional dan mampu mengadakan turnamen golf kelas dunia (travelkompas.com, 2020). Golf seharusnya tidak hanya diakui secara ekonomi tetapi juga sebagai daya tarik wisata. Ini adalah produk yang secara jelas melawan musim dan karena itu menjadi instrumen yang sangat baik untuk mempromosikan distribusi permintaan wisatawan yang lebih merata sepanjang tahun (Correia & Tão, 2014). Dengan lapangan yang bertaraf internasional, golf menjadi salah satu destinasi wisata turis asing di Indonesia (travel.kompas.com).

Permainan olahraga golf di Indonesia sudah lama dipandang sebagai olahraga mahal atau olahraga yang hanya dimainkan oleh orang yang sudah dewasa dengan perekonomian kelas atas (idxchannel.com). Memang banyak lapangan di Indonesia yang memiliki lapangan standar Internasional yang juga diperuntukkan ajang kejuaraan internasional seperti lapangan Ciputra Golf Surabaya, Taman Dayu Golf, Royale Jakarta Golf Club di Jakarta Timur, Bali National Golf Club dan Damai Indah Golf and Country Club (Ligaasuransi.com). Lapangan-lapangan tersebut memang memiliki harga bermain yang cukup menguras kantong. Harga *Green Fee* atau biaya bermain untuk 18 *hole* pada golf dimulai dari Rp. 815.000,00 di Damai Indah Golf pada weekday dan paling mahal di Pondok Indah Golf Course seharga Rp. 3.148.000 per 18 hole (gogolf.co.id, 2017). Di Surabaya juga terdapat beberapa lapangan dengan standar internasional seperti Bukit Darmo Golf, Golf Graha Famili dan juga Ciputra Golf Club. Di Surabaya *green fee* tidak semahal di Jakarta

karena hanya berada di kisaran angka Rp. 500.000 sampai dengan 1.500.000 (bukitdarmogolf.com, golfgraha.com). Angka yang cukup besar untuk sekali bermain olahraga golf yang menyebabkan banyak orang mengira bahwa olahraga ini hanya ditujukan pada kelas menengah ke atas. Namun banyak lapangan dengan harga *green fee* yang jauh dibawah harga lapangan lapangan diatas contohnya seperti Halim 1 Golf Course yang mematok harga sebesar Rp. 350.000 pada *weekday* dan Rp. 700.000 pada *weekend* dan Yani Golf Surabaya dengan harga Rp. 250.000 *weekday* (gogolf.co.id, 2017). Untuk fasilitas *driving range* atau tempat dimana para pemain golf berlatih tersebar luas di berbagai tempat, hampir seluruh lapangan golf mempunyai fasilitas *driving range* namun juga ada beberapa tempat yang hanya khusus untuk *driving range* seperti di Hotel Bumi Wiyata Depok, Albatross *Driving Range* di BSD Tangerang dan juga Brawijaya *Driving Range* di Surabaya. Harga untuk berlatih pada *driving range* juga beragam, mulai dari harga Rp. 75.000 - 150.000 untuk 100 bola nya. Para pemain amatir atau pemula dalam olahraga ini juga bisa melakukan *lesson* kepada *professional player* yang menjadi *coach* di berbagai tempat *driving range* dan tentunya dengan *fee* per *lesson* yang beragam, mulai dari Rp. 250.000 per pertemuan hingga di atas Rp. 1.000.000 per pertemuan tergantung *coach* tersebut. (gogolf.co.id, 2017).



Gambar 1.1
Yani Golf Surabaya



Gambar 1.2
Ciputra Golf Surabaya

Pandangan golf adalah olahraga yang mahal menyebabkan minimnya pemain golf dari anak muda dan kerap dikategorikan sebagai olahraga orang tua. Golf merupakan permainan yang dianggap tidak terjangkau dalam hal ekonomi (Correia & Kozak, 2012). Selain itu, golf merupakan olahraga yang membutuhkan promosi lebih karena kurang terekspos (Pereira., *et al* 2014). Alasan mengapa golf juga lebih sering dimainkan oleh orang tua daripada oleh anak muda adalah karena golf merupakan olahraga yang masih dapat dimainkan pada usia tua. Golf juga olahraga yang akan tetap berhubungan dengan semua pemain baru atau lebih muda karena mereka bisa membahas mengenai lapangan yang dulu mereka mainkan, serta golf merupakan olahraga yang tidak terkesan olahraga, atau fokusnya bukan pada

olahraga melainkan pada permainan memasukkan bola kedalam lubang. Olahraga yang menyehatkan badan adalah bonus dari permainan golf itu sendiri yang menjadikan golf bukan berfokus untuk olahraga namun pada permainan. Golf memastikan bahwa mereka berjalan, menggerakkan persendian, dan melatih otot secara teratur, sambil terganggu oleh permainan golf, atau bersosialisasi dengan pasangan bermain mereka (B.J Stenner *et.al* , 2016) .

Menurut data dari berita Kementrian Olahraga dan Pariwisata olahraga golf sangat trend di kalangan anak muda, dapat dilihat dari kondisi *driving range* (area tempat bermain latihan golf) yang kebanyakan peminatnya adalah anak muda. Kebanyakan dari mereka menganggap Golf merupakan olahraga yang dapat mengasah kemampuan tubuh menjadi sehat apalagi pada saat pandemic Covid-19. Begitu juga dengan yang dikutip oleh Luthfi Husnika pada halaman berita Surabaya Tribunnews General Manager Bukit Darmo Golf Surabaya, Mifto Hadi mengatakan bahwa kini dari kalangan milenial banyak yang mulai mencoba olahraga golf. Banyak selama pandemi, pendatang baru didominasi oleh para anak muda yang rata-rata usianya 15-23 tahun yang dimana merupakan anak Sekolah Menengah Atas sampai dengan kuliah. Sebelum pandemi golfer milenial ini belum ada, olahraga ini kebanyakan dari kalangan bisnis namun saat pandemi baru memunculkan golfer muda yang totalnya bisa mencapai 10 persen dari keseluruhan golfer lapangan Bukit Darmo Golf Surabaya. Sama halnya dengan yang disampaikan oleh General Manager Ciputra Golf, Club & Resto Surabaya, Retno Widyaningsih mengatakan di masa pandemi ini ada pertumbuhan yang signifikan untuk pegolf muda di kisaran usia 18 hingga 25 tahun. Menurutnya, di awal tahun

2021 ini pertumbuhan pegolf muda mencapai 35 persen dari tahun sebelumnya yang tidak ada sama sekali lantaran pemberlakuan berbagai kebijakan Pemerintah terkait Pandemi Covid-19. Anak-anak muda yang bermain golf tersebut biasanya datang secara berkelompok atau dari satu komunitas tertentu. Olahraga golf selain pemain amatir yang akan melanjutkan jenjang ke professional olahraga ini banyak lebih banyak dimainkan oleh orang-orang dari kalangan bisnis.

Pentingnya penelitian ini adalah mengetahui motivasi yang membuat anak muda bermain golf pada saat ini dimana motivasi secara umum dikenal sebagai energi yang menggerakkan individu untuk mencapai tujuannya dan terlibat dalam aktivitas perilaku dan berdasarkan penelitian sebelum yang mengatakan bahwa golf dikenal sebagai permainan olahraga yang dianggap tidak terjangkau dalam hal ekonomi oleh anak muda (Correia & Kozak, 2012), dan Golf merupakan olahraga yang tidak terekspos dan membutuhkan promosi lebih (Pereira., *et al* 2014) yang menyebabkan anak muda tidak mau bermain golf. Pada fenomena di lapangan yang terjadi saat ini, berdasarkan kutipan berita diatas bahwa anak muda ikut berpartisipasi dalam meramaikan olahraga golf yang dimana olahraga ini sebelumnya jarang dimainkan oleh anak muda dibawah 30 tahun. Berdasarkan teori MOA dari MacInnis *et al.*, 1991., motivasi mencakup kesiapan, kemauan, minat, dan keinginan untuk terlibat dalam pemrosesan informasi. Pada hal ini menarik untuk diteliti seperti apa bentuk kesiapan, kemauan, minat dan keinginan anak muda dalam memproses informasi yang mereka dapatkan mengenai olahraga golf sehingga mereka termotivasi untuk memainkan olahraga ini. Dengan mengetahui apa bentuk motivasi anak muda dalam bermain olahraga ini maka dapat dilihat juga

seperti apa bentuk peluang dan juga kemampuan anak muda dalam mendalami olahraga golf ini. Menurut Maslow, 1950 kita memiliki apa yang kita sebut keinginan akan reputasi atau prestise, (mendefinisikannya sebagai rasa hormat atau penghargaan dari orang lain), pengakuan, perhatian, kepentingan atau penghargaan. Dengan olahraga golf yang memiliki persepsi dimana olahraga ini adalah olahraga yang dimainkan oleh orang tua atau dari kalangan bisnis, menarik mengetahui motivasi anak muda dalam bermain golf untuk mendapatkan keinginan akan reputasi di olahraga yang dipandang untuk kalangan bisnis ini. Penelitian ini bermanfaat untuk marketer yaitu lapangan golf di seluruh Indonesia outdoor maupun indoor dan juga kepada marketer pada alat dan aksesoris golf di Indonesia untuk mengetahui motivasi anak muda saat ini bermain olahraga golf serta bagaimana bentuk perilaku pada pembelian dan konsumsi di olahraga golf pada anak muda dibawah 30 tahun saat ini, sehingga dapat mengarahkan dan memberikan fasilitas kepada para anak muda sesuai dengan tujuan yang diperuntukkan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini menjawab rumusan masalah berikut ini:

1. Apa bentuk motivasi yang mempengaruhi anak muda dibawah 30 tahun untuk bermain golf ?
2. Bagaimana perilaku konsumsi anak muda dibawah 30 tahun setelah mengenal dan bergabung dalam olahraga golf ?

1.3. Tujuan Penelitian

Dari uraian diatas mengenai perumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui apa bentuk motivasi yang mempengaruhi anak muda dibawah 30 tahun dalam bermain golf
2. Mengetahui bagaimana perilaku konsumsi anak muda dibawah 30 tahun setelah mengenal olahraga golf

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. *Manfaat bagi Akademisi*

Peneliti berharap dengan adanya hasil tulisan ini, dapat menambah dan memperluas pengetahuan bagaimana golf bisa memotivasi anak muda dalam permainan dan tujuan jangka panjang anak muda bermain golf dalam bidang professional olahraga maupun dalam bidang bisnis serta diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

1.4.2. *Manfaat bagi Perusahaan*

Peneliti berharap bahwa hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan dan saran yang berguna bagi Perusahaan dalam hal ini adalah pengelola lapangan golf, marketer apparel dan alat golf di Indonesia terutama Surabaya untuk mengetahui motivasi anak muda dalam permainan olahraga golf serta perilaku konsumsi yang terjadi setelah mengenal golf.

1.5. Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun secara sistematis ke dalam lima bab, dimana setiap bab saling terhubung satu sama lain.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai hal-hal secara garis besar yang menjadi pengantar pada pokok bahasan dalam skripsi. Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teoritis yang mana akan diuraikan tentang teori-teori yang diperoleh penulis dari beberapa jurnal, buku, majalah, dsb. yang sesuai dengan topik untuk dijadikan pedoman dan pembahasan dalam skripsi ini termasuk juga memuat penelitian terdahulu, kerangka konseptual, dan model penelitian yang menjelaskan rumusan masalah yang ada

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian dan langkah-langkah yang digunakan secara detail untuk menganalisis data dalam proses pengerjaan penelitian ini.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum, hasil dari penelitian yang telah dilakukan beserta pembasan berdasarkan hasil akhir proses pengolahan dan analisis data. Secara mendetail di dalamnya akan memuat subjek penelitian, deskripsi statistik, hasil pengujian, interpretasi dari hasil pengujian, dan menjelaskan diskusi hasil yang didasarkan pada hasil pengolahan data.

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian akhir dari proses penelitian yang berisi tentang simpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan, keterbatasan penelitian, dan saran bagi peneliti selanjutnya, serta simpulan yang mungkin dapat bermanfaat bagi pihak terkait yang memiliki kepentingan.