



## MAKEPUNG DALAM PERSPEKTIF SPORT TOURISM SEBAGAI POTENSI PENGEMBANGAN ATRAKSI WISATA BUDAYA DI KABUPATEN JEMBRANA

I Putu Sagita Jaya Utama<sup>1</sup>, Putu Agus Murtono<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Politeknik Negeri Bali, PSDKU Jembrana, Indonesia, [sagitajayautama@pnb.ac.id](mailto:sagitajayautama@pnb.ac.id)

<sup>2</sup>Politeknik Negeri Bali, PSDKU Jembrana, Indonesia, [putuagusmurtono@pnb.ac.id](mailto:putuagusmurtono@pnb.ac.id)

---

Naskah masuk 15 Agustus 2024, direvisi 10 September 2024, diterima 10 September 2024

---

### ABSTRAK

Kabupaten Jembrana sebagai salah satu destinasi pariwisata di Bali, memiliki keunikan tersendiri. Dari sekian tradisi khas yang dimilikinya, Jembrana dikenal dengan sebutan “Bumi Makepung”. Namun keberadaan *Makepung* yang sudah sejak lama ternyata masih minim mendapat kajian terutama dari sisi pariwisata baik dalam bentuk artikel maupun literatur lainnya. Metode yang digunakan dalam penulisan, mengacu pada hasil obeservasi lapangan, wawancara, dan studi dokumentasi. Sehingga tujuan ditulisnya artikel ini adalah untuk memperkaya pengetahuan tentang *Makepung* khususnya dalam perspektif wisata olahraga dan hasilnya dapat memberikan suatu pemahaman baru bahwa *Makepung* dapat dilihat sebagai suatu potensi atraksi wisata olahraga berbalut keunikan budaya yang potensial untuk dikembangkan.

**Kata Kunci:** *Makepung*; wisata olahraga; wisata budaya

---

### ABSTRACT

*Jembrana Regency, one of the tourist destinations in Bali, is unique. Of the many distinctive traditions it has, Jembrana is known as 'Bumi Makepung'. However, the existence of Makepung, which has been around for a long time, has received minimal studies, especially in terms of tourism, both in the form of articles and other literature. The method used in the writing refers to the results of field observations, interviews, and documentation studies. The purpose of writing this article is to enrich knowledge about Makepung, especially from the perspective of sports tourism, and the results can provide a new understanding that Makepung can be seen as a potential sports tourism attraction wrapped in a cultural uniqueness that has the potential to be developed..*

**Keywords :** *Makepung*,; sports tourism; cultural tourism.

**Copyright ©2024. UHN IGB Sugriwa Denpasar. All Right Reserved**



## I. PENDAHULUAN

Jembrana merupakan satu dari sembilan (9) kabupaten/kota di Provinsi Bali dan terletak di ujung barat pulau Bali. Melihat secara geografis, Kabupaten Jembrana memiliki luas wilayah 849,13 Km<sup>2</sup>, atau 14,93% dari keseluruhan luas Pulau Bali. Secara administratif, Kabupaten Jembrana terbagi menjadi 5 (lima) Kecamatan, 41 desa dan 10 kelurahan, yang sekaligus merupakan pintu gerbang menuju Bali melalui Pelabuhan Gilimanuk. Seluruh komoditi termasuk angkutan barang, pariwisata, penumpang umum dan jasa dari Pulau Jawa, akan melalui Kabupaten Jembrana jika menuju Kabupaten Buleleng dan Karangasem, Kabupaten Tabanan, Badung, Kota Denpasar, selatan ke Kabupaten Gianyar dan Kabupaten Klungkung, menjadikan Jembrana menjadi jalur penghubung utama segala kegiatan antara kota di Pulau Jawa dengan jalur darat Bali, NTB dan NTT.

Sebagai daerah dengan jalur angkutan yang strategis, Kabupaten Jembrana memiliki banyak potensi daerah yang layak untuk dikembangkan. Selain sebagai daerah strategis jalur penghubung kegiatan antar pulau, Jembrana kaya akan potensi alam seperti; hasil laut, pertanian (Yundari dkk, 2022), perkebunan, dan pariwisata. Komoditas tanaman pangan di Kabupaten Jembrana terdiri dari padi, jagung, kedelai, kacang tanah, kacang hijau, ubi jalar dan ubi kayu. Sedangkan komoditas hortikultura terdiri dari komoditas sayuran dan buah-buahan musiman, buah-buahan dan sayuran tahunan, biofarmaka (tanaman obat) dan tanaman hias.

Selain potensi pertanian, perkebunan dan perikanan, Kabupaten Jembrana juga memiliki potensi wisata yang layak untuk dikembangkan (Ratu & Adikampana, 2016; Agung et al., 2020; Utama, 2021). Beberapa potensi tersebut tersebar dalam bentuk potensi wisata alam, budaya dan minat khusus.

Makepung adalah pacuan kerbau yang merupakan kegiatan khas yang berasal dari Kabupaten Jembrana. Menurut Pratiwi (2023), Makepung merupakan tradisi yang mampu mempertahankan nilai kearifan lokal bagi masyarakat Jembrana. Hal tersebut tidak hanya menilai tradisi Makepung sebagai ajang perlombaan, tontonan, dan hiburan semata. Sehingga aspek lain yang sekiranya mampu meningkatkan citra tentang Makepung sangat diperlukan khususnya dari sisi pengembangan misalnya dari konsep wisata olahraga.

Di dunia pendidikan, Makepung diukur dalam konteks penilaian hasil belajar khususnya pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Di mana menurut Bagiasa (2023), Makepung mampu meningkatkan hasil pembelajaran bagi para peserta didik. Hal tersebut menunjukkan kesamaan bahwa Makepung dilihat dari aspek olahraga, namun belum menyentuh dari sisi pariwisata.

Saat memperhatikan lebih lanjut, jumlah karya ilmiah tentang topik Makepung yang melibatkan kajian pariwisata khususnya dari aspek wisata olahraga, terlihat masih sangat terbatas. Terbukti saat mengetikkan kata kunci "Makepung" di laman situs google scholar yang dikenal luas sebagai mesin pencari yang khusus untuk literatur ilmiah dan akademik, hasil yang didapat hanya 191 hasil dalam 0.05 detik. Berbeda dengan "Karapan Sapi" yang menghasilkan 1.640 hasil dalam 0.06 detik. Sehingga tujuan dari tulisan ini adalah melihat Makepung dari aspek wisata olahraga serta berpartisipasi dalam memperkaya tulisan ilmiah tentang Makepung. Diharapkan, pemanfaatannya dapat memberikan pemahaman bahwa tradisi tersebut dapat dirancang sebagai suatu potensi atraksi wisata berbalut keunikan budaya khususnya dari perspektif olahraga (sport tourism) yang potensial untuk dikembangkan di Kabupaten Jembrana.

## METODE

Dalam proses penulisan artikel ini, metode yang digunakan adalah dengan turun ke lapangan melakukan observasi secara moderat dan mewawancarai 1 (satu) orang perwakilan dari Badan Pengelola Desa Wisata, dua (2) orang para pegiat Makepung yang tergabung dalam Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis). Keseluruhan narasumber dipilih secara purposive, sesuai dengan pentingnya peran mereka sebagai informan pangkal dan teknik wawancara menggunakan metode unstructured interview. Kemudian, beberapa artikel yang relevan dengan topik penulisan, dicari dan dikumpulkan lalu dianalisis dengan pendekatan interpretasi, di mana menurut Sugiyono (2013, 2018), interpretasi merupakan proses secara fungsional dalam rangkaian penelitian yang berkaitan dengan objek yang diteliti. Beberapa sumber data sekunder yang relevan dengan wisata olahraga, baik itu artikel nasional dan internasional, kemudian dikumpulkan dengan menggunakan pencarian multistep dari sejumlah dokumentasi media cetak dan on-line, lalu dirangkai dan diulas secara sistematis sehingga menghasilkan narasi ilmiah tentang Makepung dari perspektif sport tourism dengan pendekatan deskriptif kualitatif..

## II. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. MAKEPUNG DALAM GAMBARAN UMUMNYA

*Makepung* merupakan satu dari sekian potensi wisata yang ada di Kabupaten Jembrana. Sebagai tradisi yang dikenal sejak tahun 1930, *Makepung* masih tetap dilaksanakan hingga saat ini. *Makepung* sendiri adalah sejenis perlombaan tradisional yang mengukur kecepatan di mana 2 (dua) ekor kerbau menarik kereta yang disebut cikar. Pasangan kerbau ini akan bersaing dengan pasangan lain dalam jarak 2 km pulang pergi, dengan total jarak 4 km. Uniknya, *Makepung* tidak adu cepat secara berjejer melainkan beriringan sehingga kemenangan tidak diukur berdasarkan siapa yang mencapai batas akhir terlebih dahulu, melainkan melihat gap/jarak antar cikar yang berlomba. Semakin dekat jarak cikar yang berada di posisi belakang maka dialah pemenangnya. *Makepung* juga memiliki nilai keunikan yang menurut tradisi, kepala kerbau biasanya memakai hiasan mahkota yang disebut rumbing (Gambar 1). Tidak ada juara individu pada turnamen *Makepung*, namun ada juara grup. Acara tetap atau kompetisi reguler *Makepung*, biasanya diadakan tiga kali dalam setahun. Artinya Piala Gubernur diadakan setiap bulan Oktober, Piala Bupati dilaksanakan setiap bulan Juli/Agustus, dan Piala Perancak dilaksanakan setiap bulan September. Lomba *Makepung* ini biasanya diiringi dengan kesenian *Jegog*, tari *Makepung*, dan *Kendang Mebarung*.



Gambar 1.  
Hiasan *Rumbing* pada *Makepung*  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Lomba *Makepung* dibagi menjadi dua grup yaitu ijogading grup barat dan ijo gading grup timur. yang dipisahkan oleh sungai Ijo Gading. Lomba *Makepung* biasanya berlangsung di beberapa tempat seperti; sirkuit Pantai Dlod Berawah, sirkuit *Makepung* Desa Mertasari, dan terbaru adalah sirkuit *all in one* yang berada di desa Pengambangan (Anggariyana, Sunu, & Sanjaya, 2019).

Sebagai kegiatan yang kerap diselenggarakan dalam bentuk perlombaan tradisional, *Makepung* memiliki kemiripan dengan beberapa tradisi serupa seperti; *Kebo-keboan* di Jawa Timur oleh masyarakat suku Osing, *Karapan Sapi* yang ada di pulau Madura, Jawa Timur dan jika menonton serial documenter sosial & budaya “*home game*” di netfilx, kita akan menemukan *Makepung Lampit* di salah satu episode yang mulai tayang pada tahun 2020. Keseluruhan perlombaan tersebut selalu menarik minat masyarakat untuk datang dan menonton, sehingga dapat dinilai bahwa perlombaan tradisional tersebut memiliki daya tarik atau determinan dalam berwisata (Fardhilah, 2020).

## B. MAKEPUNG DALAM KONSEP WISATA OLAHRAGA DAN DAMPAK BAGI MASYARAKAT

Meskipun tidak ada definisi pasti yang berlaku secara umum dan universal tentang konsep "wisata olahraga", namun secara kasat mata, konsep tersebut dapat dipahami sebagai segala bentuk aktivitas atau kegiatan yang berkaitan secara langsung dan tidak terhadap perpaduan aktivitas atletik yang difokuskan pada rekreasi yang melibatkan keterlibatan masyarakat serta disadari ataupun tidak, aktivitas tersebut mampu memberikan kontribusi bagi ekonomi lokal melalui peningkatan pariwisata. *Sport tourism* atau dalam bahasa Indonesia, secara umum dipahami sebagai wisata olahraga, adalah setiap kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk melakukan kunjungan ke suatu destinasi khusus yang menyelenggarakan kegiatan olahraga dan berpartisipasi dalam atau menyaksikan acara olahraga. Dalam kajian beberapa literatur tentang *sport tourism*, konsep wisata tersebut lebih menekankan pada aspek wisatawan yang berkunjung ke suatu destinasi untuk melakukan aktivitas oleh raga atau menghadiri ajang kejuaraan (Sudiana, 2019).

Menurut Gibson (2013), merujuk pada interaksi antara kegiatan olahraga dan pengalaman pariwisata, dalam bukunya menjelaskan bahwa wisata olahraga mencakup berbagai bentuk kegiatan yang melibatkan olahraga, baik sebagai aktivitas utama maupun sebagai pendukung dalam pengalaman berwisata. Dalam konteks ini, wisata olahraga tidak hanya mencakup aktivitas seperti menonton pertandingan atau kompetisi, tetapi juga partisipasi aktif seluruh peserta dalam berbagai jenis olahraga, yang bisa terjadi dalam berbagai *setting*, mulai dari fasilitas olahraga hingga lingkungan alam.

Beberapa poin kunci dalam konsep wisata olahraga menurut Gibson yang kemudian dipadukan dengan keberadaan *Makepung*, meliputi:

1. Partisipasi dan Pengalaman: Wisata olahraga mendorong partisipasi aktif di dalamnya, di mana para penonton mendapatkan pengalaman yang otentik. Pengalaman ini dapat melibatkan pelajaran atau acara tertentu yang dirancang untuk para pengunjung. Untuk *Makepung*, seperti diakui oleh seorang wisatawan asal Austria, dikutip dari detik.com menyatakan bahwa *Makepung* merupakan tradisi yang unik dan menarik dan tidak ditemukan di daerah asalnya, dan dikatakan bahwa dia merasa kurang beruntung dengan melewatkan perhelatan tersebut dibandingkan pada kunjungan yang sebelumnya. Dari pernyataan tersebut dapat diinterpretasikan bahwa *Makepung* memberikan pengalaman yang berkesan bagi penonton dan memiliki daya tarik untuk disaksikan kembali. Seperti terlihat pada gambar 2

berikut, bagaimana antusiasme wisatawan mancanegara mengabadikan pengalaman saat perhelatan makepung.



Gambar 2.

Antusiasme Wisatawan Mancanegara Mengabadikan Pengalaman saat Perhelatan *Makepung*

2. Destinasi Olahraga: yang dimaksud di sini adalah destinasi juga menawarkan fasilitas olahraga, seperti stadion, lapangan, dan pusat rekreasi, menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang memiliki minat dalam olahraga. Pemerintah Kabupaten Jembrana baru-baru ini telah membangun fasilitas baru sebagai arena untuk penyelenggaraan *Makepung* (gambar 3). Fasilitas tersebut terletak di Desa Pengambengan dan diresmikan langsung oleh Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Menparekraf) RI, Sandiaga Salahuddin Uno. Ditambahkan oleh Bupati Jembrana bahwa tujuan dari pembangunan fasilitas yang diresmikan dengan nama *Sirkuit All in One* Desa Pengambengan diharapkan dapat menjadi daya tarik wisata di Jembrana. Selain sebagai lintasan perlombaan *Makepung*, sirkuit tersebut juga dapat dimanfaatkan menjadi lokasi berbagai pementasan kesenian dan budaya, serta diharapkan untuk mampu menjadi pusat kegiatan pariwisata dan ekonomi kreatif.



Gambar 3.

Sirkuit *All in One* Desa Pengambengan dan Acara Peresmian  
(Sumber: detik.com; baliwara.com)

3. Pengaruh Sosial dan Budaya: Sejalan dengan keberadaan wisata olahraga, konsep tersebut sepatutnya juga mencerminkan dan mempengaruhi budaya lokal, dengan potensinya untuk meningkatkan interaksi sosial di antara pengunjung. Hal ini sering menciptakan identitas dan kebanggaan lokal. Kabupaten Jembrana sendiri dikenal dengan sebutan “Bumi *Makepung*”, hal tersebut tentu saja dikarenakan *Makepung* merupakan tradisi asli yang berasal dari Jembrana. *Makepung* ini awalnya berasal dari pekerjaan membajak sawah yang dilakukan secara bersama-sama oleh para petani Jembrana saat menanam padi di sawah. Dalam membajak lahan ini, digunakan dua ekor ekor kerbau untuk menarik bajak atau yang disebut

*lampit* dalam bahasa lokal, yang ditumpangi seorang penunggang/penemudi. Dalam kerja gotong royong membajak sawah tersebut, banyak bajak yang digerakkan dengan sais, sehingga terpikir untuk saling beradu untuk menghilangkan kejenuhan. Inilah awal mula diadakannya perlombaan yang disebut *Makepung*.

4. Ekonomi: Dari sudut pandang ekonomi, wisata olahraga dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap perekonomian lokal melalui pengeluaran para wisatawan untuk akomodasi, makanan, transportasi, dan aktivitas lainnya terkait olahraga. Kontribusi ekonomi yang diharapkan melalui penyelenggaraan *Makepung* memang sampai saat ini belum terhitung keseluruhan secara pasti. Namun, seperti informasi yang didapat dari narasumber pemilik kerbau aduan yang sekaligus sebagai anggota Pokdarwis mengemukakan bahwa untuk setiap penyelenggaraan *Makepung* Lampit, contohnya seperti yang ada di Desa Manistutu dengan konsep paket *tour* yang ditawarkan kepada wisatawan, dikenakan harga Rp. 1.200.000. Harga tersebut juga sesuai dengan informasi yang termuat di laman [https://jadesta.kememparekraf.go.id/desa/manistutu\\_1](https://jadesta.kememparekraf.go.id/desa/manistutu_1).

Selanjutnya kita kaitkan *Makepung* dengan berbagai jenis kegiatan, kategori, dan motivasi olahraga, yang dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori utama.

### C. MAKEPUNG DALAM KATEGORI WISATA OLAHRAGA

Menurut Kurtzman (2005), Kegiatan Wisata Olahraga berlangsung dalam lingkungan yang bersifat rekreasi atau kompetitif. Sifat aktivitas "fisik" terdiri dari individu yang berkompetisi melawan individu/atau kelompok melawan kelompok/atau individu yang menantang diri sendiri pada berbagai tingkat keterampilan dan kemampuan. Beberapa kategori aktivitas olahraga ditentukan dan ditetapkan untuk pariwisata sesuai dengan "upaya wisata" yang ada seperti; (1) Acara Wisata Olahraga, (2) Atraksi Wisata Olahraga, (3) Tur Wisata Olahraga, (4) Resor Wisata Olahraga, (5) Kapal pesiar olahraga.

1. Acara Wisata Olahraga. Dalam beberapa perhelatan perlombaan yang memperebutkan piala Bupati (Bupati *Cup*) yang diselenggarakan secara rutin antara bulan Juli sampai Oktober, menjadikan *Makepung* sebagai acara perlombaan yang diikuti dua (2) kelompok utama yaitu Ijogading Barat (*kauh*) melawan Ijogading timur (*kangin*) dan dapat ditonton masyarakat secara luas. Selain itu, dilansir dari laman Bali.bisnis.com, perlombaan *Makepung* yang memperebutkan piala Gubernur (Gubernur *Cup*) kembali digelar meski sempat ditunda dalam beberapa kesempatan sejak 2019. Dalam penyelenggaraannya, masyarakat dan wisatawan disebutkan sangat antusias untuk menyaksikan acara tersebut kembali digelar.

2. Atraksi Wisata Olahraga. Menurut *World Tourism Organization* (UNWTO), atraksi wisata adalah "kegiatan, objek, atau aktivitas yang dilakukan oleh orang yang melakukan perjalanan ke suatu tempat". Dari buku yang diterbitkan oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupastan Jembrana dengan judul "*Makepung* dari Tutar ke Tutar" tersirat makna bahwa *Makepung* merupakan atraksi yang merupakan ritus sosiokultural agraris bagi masyarakat Jembrana. *Makepung* tidak hanya dinilai sebagai kegiatan sebatas pacuan atau adu cepat dan ketangkasan antara joki/sais, namun secara lebih luas dikatakan bahwa *Makepung* adalah *spirit* sekaligus inspirasi pembangunan di Jembrana. Hal tersebut menjadikan setiap penyelenggaraan *Makepung*, baik itu darat maupun *lampit*, selalu menarik perhatian dan kunjungan masyarakat khususnya warga lokal dalam jumlah yang besar. Seperti yang terlihat pada gambar 4, bagaimana tergambar antusias masyarakat memenuhi arena untuk menyaksikan *Makepung* dari dekat.



Gambar 4.  
Peserta *Makepung* dan Antusiasme Masyarakat  
(Sumber: dokumetasi penulis)

3. Tur Wisata Olahraga. Di sini, mungkin akan lebih mudah jika kita mengawalinya dengan mengambil contoh seperti; *Tour de Franc*, tur wisata olahraga yang sudah sangat terkenal dalam bentuk ajang balap sepeda paling bergengsi di dunia. *Tour de Franc* menempuh jarak tempuh ratusan kilometer yang dikaitkan dengan budaya Perancis yang memiliki sejarah yang panjang. Ajang ini diadakan setiap tahun di Perancis dan diikuti oleh para pesepeda profesional dari berbagai negara. Selanjutnya, kita sebut juga misalnya Paris-Dakar. Sebuah *event rally* atau reli mobil dan motor yang sangat menantang yang melintasi medan yang sangat ekstrem, seperti gurun pasir, pegunungan, dan sungai. Peserta harus mengendarai kendaraan khusus mereka melintasi benua Afrika, melewati berbagai negara dengan kondisi alam yang sangat berbeda-beda. Di Indonesia, kita juga memiliki *Tour de Singkarak*. Adalah sebuah ajang balap sepeda bertaraf internasional yang diselenggarakan setiap tahun di Sumatera Barat. Ajang ini sangat mendunia dan telah menjadi salah satu *event* olahraga yang dinantikan tidak hanya oleh para pecinta sepeda, tetapi juga masyarakat Indonesia, khususnya di Sumatera Barat. Untuk *Makepung*, penulis sendiri mendapatkan satu kesempatan di bulan Juli 2024 untuk menyaksikan *Makepung lampit* di Desa Wisata Manistutu, Jembrana (Gambar 5). Sebanyak 8 (delapan) ekor kerbau acuan yang dilepas menjadi 4 (empat) pasang, berlaga menyusuri lintasan persawahan sepanjang lebih kurang 100 meter. Hal yang menarik adalah selain menyaksikan laga *Makepung* lampit yang penuh keseruan berbalut tema budaya, di tengah hamparan persawahan yang begitu alami, atraksi tersebut dipadukan dengan kegiatan *adventure* dengan menggunakan kendaraan *off-road* untuk menyusuri trek/jalur yang memicu adrenalin, di mana keseluruhan aktivitas tersebut telah dipersiapkan oleh pengelola Badan Pengelola Desa Wisata, yang para anggotanya juga tergabung dalam Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Desa Manistutu. Pengalaman tersebut dan sekaligus hasil obeservasi penulis menyiratkan bahwa *Makepung* dapat dikemas secara inovatif, dipadukan dengan tur wisata *tracking*.



Gambar 5.  
Tur Wisata *Tracking* Dipadukan dengan Atraksi *Makepung*  
(Sumber: dokumentasi penulis)

4. Resor Wisata Olahraga. Secara etimologi, resor wisata terdiri dari dua kata yaitu Resor dan Wisata. Resor dapat diartikan sebagai tempat untuk beristirahat, dan wisata sendiri berarti kegiatan perjalanan atau bepergian. Maka resor wisata dapat disimpulkan sebagai suatu tempat/sarana peristirahatan bagi para pengunjung Daerah Tujuan Wisata (DTW) atau atraksi wisata. Jika dikaitkan dengan olahraga maka pemahaman tentang resor wisata olahraga adalah segala fasilitas atau akomodasi yang dibuat khusus untuk penyelenggaraan *event* atau kegiatan olahraga tertentu. Sepanjang upaya pengumpulan data dalam penulisan artikel ini, penulis belum menemukan informasi terkait dengan penyediaan resor wisata olahraga yang secara khusus dibangun atau disediakan untuk para wisatawan yang menonton atraksi *Makepung* di Jembrana. Namun secara umum, untuk memenuhi permintaan tempat menginap dalam rangka kunjungan wisata di Kabupaten Jembrana, telah tersedia sejumlah fasilitas akomodasi dalam bentuk hotel, vila, dan *homestay*/pondok wisata yang tersebar di lima (5) kecamatan di Kabupaten Jembrana seperti terlihat pada tabel 1.

Tabel 1.  
Akomodasi di Kabupaten Jembrana

No.	Kecamatan	Jumlah Akomodasi (Hotel, Pondok Wisata, Villa)
1	Negara	21
2	Jembrana	15
3	Mendoyo	11
4	Melaya	18
5	Pekutatan	23
Jumlah		88

Sumber. Data diolah dari laman <https://jembranakab.go.id/index.php?module=hotel>

5. Kapal Pesiar olahraga. Ini adalah sebuah konsep berlayar dengan kapal pesiar yang menggabungkan kemewahan pengalaman berlayar dengan fasilitas olahraga yang lengkap dan modern. Konsep ini ditujukan bagi para wisatawan yang tidak hanya ingin menikmati liburan santai di atas kapal, tetapi juga bagi yang ingin tetap aktif dan berolahraga selama perjalanan (Gozalova, Shchikanov, Vernigor, & Bagdasarian, 2014). Konsep ini tentu sangat menguntungkan jika dikembangkan, dengan menggabungkannya bersama atraksi *Makepung* dan dikemas dalam satu paket tur. Namun, untuk saat ini kategori tersebut belum dapat diketahui secara pasti apakah telah direalisasikan. Selain mungkin karena belum adanya pelabuhan laut untuk wisata pesiar di Jembrana, jarak dermaga Benoa yang ada di Kabupaten

Badung yang menjadi pusat pelabuhan wisata di Bali jika digabungkan dengan *Makepung* yang ada di Jembrana, tergolong masih cukup jauh.

#### **D. MOTIVASI PENGUNJUNG MAKEPUNG DALAM KONTEKS WISATA OLAHRAGA**

Wisatawan yang melakukan perjalanan memiliki motivasi dalam kunjungannya. Dalam konteks ini, hal tersebut menjadi dasar kebutuhan mereka dalam melakukan perjalanan. Motivasi adalah kekuatan dalam diri seseorang yang menyebabkan mereka melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan biologis atau keinginan psikologis. Kita ketahui bahwa Maslow mengidentifikasi lima klasifikasi kebutuhan yang disusun dalam Hierarki Vertikal, yaitu: Kebutuhan Pemenuhan Diri, Kebutuhan Prestise dan Harga Diri, Kebutuhan Cinta dan Afiliasi, Kebutuhan Keselamatan dan Keamanan, Kebutuhan Fisik dan Biologis (Kurtzman & Zauhar, 2005). Selama beberapa dekade terakhir, motivasi untuk berpartisipasi dalam wisata olahraga telah muncul sebagai pengalaman berwisata yang disebabkan oleh kemajuan teknologi informasi, urbanisasi, kecanggihan transportasi, bahkan persaingan antar pribadi untuk meliputi diri mereka di berbagai *platform* sosial media. Menurut McIntosh, Goeldner and Ritchie (2000) menyatakan bahwa motivasi wisatawan dipengaruhi oleh empat (4) jenis kategori yaitu motivasi fisik, motivasi budaya, motivasi sosial, dan motivasi fantasi. Secara fisik kita dapat melihat langsung bahwa keinginan wisatawan dalam melakukan perjalanan wisata untuk olahraga adalah bertujuan untuk aktivitas kesehatan, kesenangan dan relaksasi. Kemudian jika mereka ingin sesuatu yang dapat mendatangkan gengsi atau nilai prestise, ini dikatakan termasuk kedalam interpersonal atau motivasi sosial. Jika dalam konteks perjalanan wisata, kemudian hal itu mengacu pada dorongan seseorang untuk melakukan perjalanan karena adanya imajinasi atau angan-angan tentang tempat tujuan yang dianggap menarik dan berbeda dari kehidupan sehari-hari, hal ini seperti menciptakan sebuah cerita atau petualangan dalam pikiran yang ingin sekali diwujudkan dalam kenyataan. Ini adalah termasuk motivasi fantasi yang biasanya diakibatkan oleh rasa bosan dengan rutinitas sehari-hari dan keinginan mencari tempat baru untuk menyegarkan pikiran. Motivasi budaya juga merupakan salah satu faktor penting yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan perjalanan wisata. Dilatarbelakangi oleh adanya keinginan untuk mengenal dan melihat tentang budaya, adat, dan tradisi, motivasi budaya di destinasi, dapat begitu menarik karena dianggap sebagai pengembangan diri dan apresiasi terhadap keberagaman. Hal itu merupakan pengalaman yang bermakna seperti melakukan kunjungan ke situs-situs purbakala, bersejarah, museum, dan monumen untuk mempelajari tentang masa lalu suatu bangsa. *Makepung* merupakan salah satu bentuk capaian budaya masyarakat tradisional agraris di Kabupaten Jembrana. Di dalam tradisi *Makepung*, konsepsi dan filosofi tata kehidupan masyarakat Bali yang sudah sangat terkenal yakni; Tri Hita Karana telah mendapat terjemahannya secara utuh. Hubungan manusia dengan Tuhan (*parahyangan*), hubungan manusia dengan sesama manusia (*pawongan*), juga hubungan manusia dengan alam lingkungan serta segala isinya (*palemahan*). Sehingga dengan berkunjung ke Jembrana untuk menyaksikan *Makepung*, hal tersebut merupakan upaya untuk memenuhi motivasi budaya.

#### **E. DUKUNGAN ATRAKSI WISATA BUDAYA MAKEPUNG DALAM PENGEMBANGAN WISATA OLAHRAGA**

Dukungan atraksi wisata budaya memainkan peran penting dalam pengembangan wisata olahraga. Dengan mengintegrasikan elemen budaya ke dalam wisata olahraga yang misalnya dikemas dalam bentuk paket perjalanan, hal ini memungkinkan dalam meningkatkan

pengalaman keseluruhan bagi wisatawan, serta membuat tujuan perjalanan menjadi lebih menarik dan beragam. Kolaborasi antara pariwisata budaya dan olahraga ini dapat menghasilkan produk pariwisata yang lebih komprehensif dan menarik, serta dapat menguntungkan penduduk lokal dan pengunjung. Misalnya, acara olahraga tracking *adventure* dengan kendaraan *off-road* yang dilaksanakan di Desa Manistutu Jembrana dan atraksi budaya *Makepung* yang direncanakan bersamaan dan digabungkan dalam paket wisata, memberikan pengalaman yang lebih kaya bagi wisatawan dan menumbuhkan hubungan yang lebih erat dengan komunitas lokal. Sejalan dengan harmoni tersebut, Zarotis (2020) menyatakan bahwa atraksi-atraksi yang berkaitan dengan tradisi lokal, mampu menawarkan kesempatan untuk bertemu budaya asli, memungkinkan wisatawan mendapatkan wawasan tentang budaya dan tradisi lokal. Hal ini bisa sangat efektif dalam wisata olahraga, karena memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai-nilai dan praktik budaya yang mendasari acara atau aktivitas olahraga. Ini adalah bentuk pertemuan kegiatan olahraga dan budaya yang otentik. Selain itu, integrasi antara atraksi wisata budaya dan olahraga, mendorong interaksi dengan komunitas lokal. Hal ini dapat memberikan pengalaman yang lebih mendalam bagi wisatawan, menumbuhkan rasa keterhubungan dan ikatan emosional dengan destinasi beserta masyarakatnya, selain mendukung juga pertumbuhan dari sisi ekonomis. Ditambahkan oleh Erlangga & Nugraha (2024), acara olahraga dan atraksi budaya dapat mendorong keberagaman dan inklusi sosial, sehingga dapat berkontribusi terhadap lingkungan pariwisata yang lebih inklusif dan dinamis. Hal ini tentu sangat penting dalam wisata olahraga, karena acara tersebut dapat mempertemukan orang-orang dari berbagai latar belakang misalnya; suku, ras, agama, kepercayaan, bahasa, dan bangsa sehingga mampu memupuk rasa persatuan dan berbagi pengalaman.

#### **F. PENILAIAN DAMPAK MAKEPUNG SECARA UMUM TERHADAP WISATA OLAHRAGA DITINJAU DARI ASPEK KEBERLANJUTAN**

Penilaian dampak luas terhadap pariwisata olahraga jika dilihat dari perspektif keberlanjutan, melibatkan pemeriksaan terhadap beberapa poin penting seperti; dampak lingkungan, ekonomi, dan sosial, dari acara atau kegiatan pariwisata olahraga (Hassim & Susetio, 2023). Kegiatan olahraga umumnya membutuhkan energi yang signifikan besar untuk penerangan, pendinginan, dan pemanasan, yang dapat menyebabkan peningkatan emisi karbon dan degradasi lingkungan. Stadion sepakbola dengan kapasitas sekitar 75.000 kursi, dapat mengonsumsi daya hingga 750 megawatt secara terus-menerus selama pertandingan dan menghasilkan tagihan listrik sekitar setengah juta pound sterling, atau jika dikalikan dengan nilai tukar rupiah pada hari ini yang berada di posisi 20.248, menghasilkan biaya listrik sebesar lebih kurang 10 miliar rupiah lebih, selama satu musim. Di Indonesia, PT PLN (Persero) menyiapkan suplai listrik sebesar 1,38 *Mega Volt Ampere* (MVA) atau setara untuk 1.061 rumah dalam rangka mendukung ajang balap motor cross internasional, MXGP of Indonesia di sirkuit Samota Adventure Land Sumbawa pada tahun 2022 silam.

Kegiatan *Makepung* tidak dilaksanakan pada malam hari, sehingga hampir tidak memerlukan daya listrik yang tinggi seperti contoh sebelumnya. Sehingga atraksi ini dapat digolongkan ke dalam *green tourism* yang dalam pelaksanaannya tidak tergantung pada energi fosil. Dari aspek lingkungan, banyaknya peserta di acara olahraga umumnya menghasilkan limbah besar, termasuk plastik, kertas, dan limbah makanan, yang dapat membebani sistem pengelolaan sampah lokal. Hal ini memang masih menjadi persoalan yang sama dalam kegiatan *Makepung* yang perlu ditangani.

Secara dampak ekonomi, telah dijelaskan di atas bahwa dari aspek positifnya, pariwisata olahraga dapat menciptakan lapangan kerja di berbagai sub-sektor, termasuk perhotelan, transportasi, dan manajemen acara yang dapat berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi lokal. Acara olahraga besar mampu menghasilkan pendapatan yang cukup signifikan melalui penjualan tiket, sponsor, dan kegiatan terkait penjualan *merchandise*, yang mampu meningkatkan ekonomi lokal. Investasi infrastruktur untuk acara olahraga juga dapat memberikan manfaat ekonomi jangka panjang, seperti peningkatan sistem transportasi dan peningkatan fasilitas umum. Kemudian ditinjau dari aspek sosial, acara olahraga juga dapat menumbuhkan keterlibatan komunitas dan kohesi sosial dengan menyatukan orang-orang untuk kepentingan bersama. Hal tersebut disebabkan karena pariwisata olahraga dinilai mampu memfasilitasi pertukaran budaya antara pengunjung dan komunitas lokal, mempromosikan pemahaman dan apresiasi lintas budaya (Morfoulaki et al., 2023).

### III. SIMPULAN

Dari paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan *Makepung* yang termasuk ke dalam kegiatan berbasis budaya dapat dikategorikan sebagai atraksi masyarakat lokal Jembrana yang dapat diasumsikan juga sebagai bagian dari wisata olahraga. Hal tersebut mengacu pada konteks adanya unsur pertandingan atau kompetisi yang melibatkan penilaian, peserta, fasilitas, dan juga adanya dukungan masyarakat. *Makepung* sendiri hampir secara keseluruhan memenuhi poin kunci dalam konsep wisata olahraga, di mana terdapat partisipasi penuh oleh seluruh individu yang hadir guna mendapatkan pengalaman atas motivasi budaya yang otentik dan bernilai. Kehadiran pemangku kepentingan khususnya Pemerintah Daerah Jembrana dalam upayanya membangun sirkuit, arena, dan lintasan khusus *Makepung* merupakan bukti nyata dalam dukungan penyediaan fasilitas penunjang atraksi. Hal tersebut mampu memberikan dampak ekonomi bagi masyarakat selain pengaruh sosial dan budaya. Meski ada catatan kecil terkait pengelolaan sampah pengunjung serta kontribusi ekonomi yang diharapkan melalui penyelenggaraan *Makepung*, yang sampai saat ini belum terhitung secara pasti. Hal ini bisa dilihat sebagai tantangan besar bagi Pemerintah Daerah Jembrana dan pemangku kepentingan lainnya dalam pengembangan potensi wisata *Makepung*, untuk dapat menghitung secara lebih detail dan presisi terkait dengan Pemasukan Asli Daerah (PAD) yang bersumber dari penyelenggaraan *Makepung* itu sendiri. Pada akhirnya, kesetiaan masyarakat dalam upayanya melestarikan *Makepung* hingga hari ini, tetap sebagai kunci utama dalam pengembangan atraksi wisata budaya yang *sustainable*

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi atas penulisan artikel ini, Prof. Ni Made Ernawati, MATM, PhD, narasumber bapak I Ketut Master, I Gede Adi Antara, dan Jro Mangku Gede Suastika, serta rekan-rekan pendidik di Politeknik Negeri Bali, Program Studi Di luar Kampus Utama (PSDKU) DIII Perhotelan, Jembrana.

### REFERENSI

- Bagiasa, I. K. (2023). Penerapan olahraga tradisional *Makepung* untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 3(1), 56–73.
- Erlangga, A., & Nugraha, R. N. (2024). Cultural Tourism at the Gelora Bung Karno Main Stadium. *West Science Information System and Technology*, 2(01), 142–151.
- Gibson, H. J. (2013). *Sport tourism*. routledge.
- Gozalova, M., Shchikanov, A., Vernigor, A., & Bagdasarian, V. (2014). Sports tourism.

- Polish Journal of Sport and Tourism*, 21(2), 92–96.
- Hassim, J. Z., & Susetio, W. (2023). Integrating Governance and Sustainability in Sports Tourism. *International Conference on “Changing of Law: Business Law, Local Wisdom and Tourism Industry” (ICCLB 2023)*, 912–928.
- Kurtzman, J., & Zauhar, J. (2005). Sports tourism consumer motivation. *Journal of Sport and Tourism*, 10(1), 21–31. <https://doi.org/10.1080/14775080500101478>
- Morfoulaki, M., Myrovali, G., Kotoula, K., Karagiorgos, T., & Alexandris, K. (2023). Sport Tourism as Driving Force for Destinations’ Sustainability. *Sustainability*, 15, 2445. <https://doi.org/10.3390/su15032445>
- Pratiwi, N. M. (2023). *EKSISTENSI TRADISI MAKEPUNG DALAM PEMERTAHANAN NILAI KEARIFAN LOKAL DI DESA KALIAKAH KABUPATEN JEMBRANA*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ratu, C., & Adikampana, I. M. (2016). Strategi Pemasaran Desa Wisata Blimbingsari Kabupaten Jembrana. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 4(1), 60–67.
- Sudiana, I. K. (2019). Dampak Olahraga Wisata Bagi Masyarakat. *Jurnal IKA*, 16(1), 55. <https://doi.org/10.23887/ika.v16i1.19826>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Utama, I. P. S. J. (2021). Desa Blimbingsari sebagai Potensi Unggulan Wisata Religi di Kabupaten Jembrana. *Pariwisata Budaya*, 6(2), 104–109. <https://doi.org/https://doi.org/10.25078/pariwisata.v6i2.123>
- YUNDARI, N. K. W., SUDARMA, I. M., & ARTINI, N. W. P. (2022). Potensi Sektor Pertanian dalam Pembangunan Ekonomi di Kabupaten Jembrana. *Jurnal Agribisnis Dan Agrowisata (Journal of Agribusiness and Agritourism)*, 11(1), 456. <https://doi.org/10.24843/jaa.2022.v11.i01.p42>
- Zarotis, G. (2020). Recreational Sport & Cultural Tourism. *Saudi Journal of Business and Management Studies*, 5(2), 146–153.
- Suardika, I Ketut. (2022, 26 Juni). *Makepung Kembali Digelar di Jembrana, Wisatawan Asing Antusias*. Diakses pada 31 Juli 2024, dari <https://www.detik.com/bali/wisata/d-6147727/Makepung-kembali-digelar-di-jembrana-wisatawan-asing-antusias>.
- Hendriyani, I Gusti Ayu Dewi. (2022, 31 Desember). *Menparekraf Resmikan Sirkuit All In One sebagai Pusat Kegiatan Parekraf di Jembrana*. Diakses pada 1/8/2024, dari <https://ke.menparekraf.go.id/berita/siaran-pers-menparekraf-resmikan-sirkuit-all-in-one-sebagai-pusat-kegiatan-parekraf-di-jembrana>.
- Saputra, Harian Noris. (2023, 20 November). *Lomba Pacu Kerbau, Makepung Gubernur Cup kembali Digelar di Jembrana*. Diakses pada 5/8/2024, dari <https://bali.bisnis.com/read/20231120/537/1715984/lomba-pacu-kerbau-Makepung-gubernur-cup-kembali-digelar-di-jembrana>.