

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Indonesia merupakan salah satu negara yang padat penduduknya. Sebagian besar penduduk Indonesia adalah anak-anak. Masa anak-anak merupakan masa yang sering diingatkan karena indetik dengan bermain-main. Bermain dapat meningkatkan perkembangan anak-anak secara potensi intelektual yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, penerapan dan analisa. Perkembangan anak-anak dapat mempraktekkan kopentensinya serta memperoleh keterampilan melalui cara yang menyenangkan.

Memasuki era globalisasi ekonomi sekarang ini, membawa banyak pengaruh perubahan terhadap gaya hidup masyarakat saat ini. Dampak yang paling berpengaruh adalah pada ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi inilah yang menghasilkan berbagai macam peralatan untuk membantu manusia dalam pekerjaanya dan bukan hanya itu saja, perkembangan tersebut juga membantu manusia dalam waktu bersantai dengan menciptakan berbagai hiburan, dimana permainan adalah salah satu pilihannya. Dalam usaha yang bergerak dibidang wahana permainan diharapkan mampu menghadapi tantangan atau persaingan yang semakin ketat, perkembangan teknologi yang canggih, tuntutan mutu produk dan mutu pelayanan yang baik. Untuk menunjang kelancaran dan kelangsungan hidup suatu usaha atau industri terutama yang berhubungan dengan masyarakat, maka tidak terlepas dari adanya fasilitas jasa yang disediakan oleh suatu perusahaan. Dengan semakin meningkatnya keinginan masyarakat terhadap permintaan suatu barang atau jasa,

menyebabkan persaingan bisnis yang dihadapi perusahaan yang menyediakan wahana permainan. Apalagi dengan munculnya usaha sejenis yang berupaya memberikan pelayanan yang lebih baik, menyediakan fasilitas yang sangat baik dan dilengkapi dengan teknologi yang canggih sesuai dengan harapan masyarakat.

Dalam dunia ekonomi, permintaan adalah sejumlah barang yang dibeli atau diminta oleh konsumen pada suatu harga dan waktu tertentu. Sedangkan, penawaran adalah sejumlah barang yang dijual atau ditawarkan kepada konsumen pada suatu harga dan waktu tertentu. Permintaan dan penawaran merupakan aktivitas yang mendasari kegiatan perekonomian. Permintaan dan penawaran juga sering digunakan oleh para ekonomi, keduanya merupakan kekuatan-kekuatan yang membuat perekonomian pasar bekerja (Fattach, 2017). Sedangkan mekanisme pasar itu sendiri adalah interaksi yang terjadi antara permintaan (*demand*) dari sisi konsumen dan penawaran (*supply*) dari sisi produsen dalam mempengaruhi pasar, sehingga harga yang diciptakan merupakan perpaduan dari kekuatan masing-masing pihak tersebut sehingga perilaku permintaan dan penawaran merupakan konsep dasar dari kegiatan bisnis (Kasdi, 2016).

Dalam pengertian sehari-hari, permintaan dapat diartikan sebagai jumlah barang atau jasa yang dibutuhkan konsumen. Ada lagi yang mengartikan bahwa permintaan adalah sejumlah barang yang ingin dibeli oleh konsumen pada tingkat harga tertentu. Pengertian permintaan diartikan lebih jauh lagi adalah tidak sekedar keinginan dari konsumen, melainkan permintaan terhadap sejumlah barang akan berarti jika konsumen menuntut untuk dipenuhi keinginannya atau sampai pada taraf kebutuhannya apa bila didukung dengan daya beli. Kebutuhan ekonomi sama halnya dengan permintaan, permintaan yang semakin meningkat namun

penyediaan barang atau jasa yang sedikit akan mengakibatkan kelangkaan, ini mengakibatkan harga jual pun meningkat dan sebaliknya penyediaan barang atau jasa yang banyak maka konsumen akan loyal dan harga jual pun murah. Atas dasar kebutuhan konsumen tersebut mempunyai permintaan akan barang atau jasa dimana semakin banyak jumlah penduduk maka semakin besar permintaan masyarakat akan sesuatu jenis barang atau jasa. Permintaan yang dilakukan oleh konsumen adalah cara untuk memperoleh kepuasan dalam memenuhi kebutuhannya. Tentu saja dalam melakukan permintaan, konsumen harus menyesuaikan permintaan yang dilakukan dengan pendapatan yang diperoleh. Jika pendapatan tinggi maka permintaan dapat dilakukan dalam jumlah yang besar dan sebaliknya, pendapatan rendah maka permintaan yang dapat dilakukan jumlahnya kecil. Melakukan permintaan akan barang-barang sebaiknya disesuaikan dengan pendapatan yang tersedia, sehingga masih dapat melakukan permintaan untuk barang-barang yang lebih penting lagi dalam kehidupan sehari-hari. Untuk memenuhi kebutuhan hidup terkadang permintaan yang diminta oleh konsumen tidak sebanding dengan pendapatan yang dimiliki.

Menurut Yuwana (2010) mengungkapkan bahwa harga suatu barang atau jasa mencerminkan seberapa besar pengorbanan yang dikeluarkan suatu individu untuk memperoleh utilitas pada suatu barang atau jasa. Semakin rendah harga suatu barang maka makin banyak permintaan terhadap barang tersebut. Sebaliknya, jika makin tinggi harga suatu barang maka makin sedikit permintaan terhadap barang tersebut. Tingkat Pendapatan konsumen mencerminkan seberapa besar penghasilan yang diterima individu pada tiap bulannya, semakin tinggi tingkat pendapatan seseorang maka akan semakin tinggi keinginan untuk melakukan kegiatan

konsumsi barang dan jasa dikarenakan kecenderungan seseorang dengan pendapatan tinggi yang bekerja dengan jam kerja yang juga tinggi akan memanfaatkan waktu senggang (*Leisure Time*) dengan melakukan kegiatan sekaligus hobi.

Selain pendapatan, harga pun sangat mempengaruhi permintaan konsumen terhadap barang atau jasa. Semakin mahal harga suatu barang atau jasa, maka konsumen akan mengurangi atau menghemat mengkonsumsi barang atau jasa sehingga beralih mencari barang atau jasa yang sama meskipun dilihat dari pendapatan konsumen yang masih mampu membeli barang atau jasa tersebut dan sebaliknya, semakin murah harga barang atau jasa, maka konsumen akan loyal dalam mengkonsumsi barang atau jasa sehingga tidak akan mencari barang atau jasa yang lain.

Salah satu faktor permintaan adalah jumlah anak dalam keluarga yang mempengaruhi permintaan terhadap suatu barang atau jasa. Banyaknya anak dalam keluarga, maka permintaan terhadap suatu barang atau jasa semakin bervariasi karena masing-masing anak dalam rumah tangga belum tentu mempunyai selera yang sama. Jumlah anak dalam keluarga berkaitan dengan pendapatan rumah tangga yang akhirnya akan mempengaruhi permintaan terhadap suatu barang dan jasa tersebut. Jumlah anak dalam keluarga sangat menentukan jumlah kebutuhan keluarga. Semakin banyak anak dalam keluarga berarti semakin banyak pula kebutuhan keluarga yang harus dipenuhi. Begitupun sebaliknya, di dalam keluarga hanya memiliki sedikit anggota keluarga maka kebutuhan yang harus dipenuhi keluarga hanya sedikit saja. Sehingga dalam keluarga yang jumlah anaknya banyak, akan diikuti oleh banyaknya kebutuhan yang harus dipenuhi. Semakin besar ukuran

rumah tangga berarti semakin banyak anggota rumah tangga yang pada akhirnya akan semakin berat beban rumah tangga untuk memenuhi kebutuhan sehari-harinya. Sedangkan pendidikan seorang anak dalam keluarga pasti juga sangat mempengaruhi permintaan terhadap pendapatan dalam keluarga. Jika dalam keluarga jumlah anaknya banyak dalam proses pendidikan maka biaya untuk pendidikan lebih besar dan sebaliknya jumlah anak dalam keluarga hanya memiliki seorang anak maka biaya untuk pendidikannya khusus hanya seorang anak.

Setiap konsumen pasti memiliki selera atau hobi yang berbeda-beda untuk keinginan membeli suatu barang atau jasa. Apabila konsumen tersebut belum mendapatkan selera atau hobi yang disukai maka, konsumen selalu mencari dan memilih barang atau jasa yang dapat memberikan kepuasannya ketika mengkonsumsi suatu barang dan jasa tersebut.

Proses pembangunan ekonomi diberbagai bidang pada hakekatnya adalah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara menyeluruh. Proses perubahan struktural perekonomian seperti perluasan kesempatan kerja, dan pengurangan tingkat kemiskinan merupakan sasaran pokok pembangunan yang hendak dicapai guna mewujudkan kesejahteraan masyarakat. Oleh karenanya sangat berkaitan antara pembangunan di suatu sektor dengan sektor lain dan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan (Budiarto dan Purwanti, 2013). Pertumbuhan ekonomi ditandai dengan semakin banyaknya usaha-usaha yang berkembang. Perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa merupakan salah satu dari sekian banyak perusahaan yang tumbuh dan berkembang di Indonesia salah satunya adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa wahana permainan.

Persaingan bisnis dalam bidang jasa wahana permainan terus berkembang dan semakin meningkat disetiap waktu, permintaan akan jasa ini demi memenuhi kebutuhan hidup baik itu kebutuhan primer, sekunder dan tersier. Dengan meningkatnya permintaan akan jasa untuk memenuhi kebutuhan hidup, maka perlu adanya upaya untuk peningkatan sarana dan prasarana dalam mendukung kegiatan pembangunan daerah, dalam hal ini perlu adanya infrastruktur yang harus memadai. Dalam meningkatkan sarana dan prasarana harus dilihat dengan jumlah permintaan akan suatu jasa. Dengan dilihat dari segi permintaan akan suatu jasa maka, permintaan akan jasa permainan lebih banyak diminati dan merupakan daya tarik bagi semua golongan umur, karena merupakan sebuah hiburan dan sekaligus merupakan tempat untuk berekreasi. Perlu adanya peningkatan sarana dan prasarana seperti dibangunnya gedung atau menyediakan tempat khusus bagi masyarakat untuk dapat menggunakan berbagai macam jenis permainan. Hal yang paling utama untuk menindak lanjuti persoalan ini maka perlu adanya upaya khusus atau penanganan dari pihak pemerintahan. Pada hakekatnya ditujukan untuk memberikan keleluasaan bagi pihak pemerintah daerah dalam menyikapi aspirasi masyarakat dan prioritas daerah guna mempercepat upaya peningkatan kesejahteraan masyarakat dan pelayanan umum kepada masyarakat di daerah setempat, serta secara lebih luas diharapkan berdampak pada pertumbuhan dan perkembangan ekonomi daerah.

Kota Kupang merupakan salah satu daerah yang sedang berkembang, sehingga banyak usaha-usaha yang tumbuh dan berkembang yang mendukung pertumbuhan ekonomi. Usaha yang bergerak dalam bidang jasa termasuk jasa wahana permainan yang sedang tumbuh dan berkembang di Kota Kupang. Salah

satu perusahaan jasa yang terdapat di Kota Kupang adalah Lippo Plaza dimana disediakan juga wahana permainan anak-anak. Ada banyak perusahaan yang telah menyediakan wahana permainan sehingga banyak cara yang dilakukan untuk bersaing memperebutkan pasar.

Berdasarkan pengamatan penulis di Kota Kupang telah banyak berkembang usaha wahana permainan, sehingga bukan hanya di Lippo Plaza saja melainkan ada juga di beberapa tempat usaha yang lain yaitu; Trans Studio Mini dan Ramayana. Persaingan antara perusahaan jasa wahana permainan semakin besar, hal ini disebabkan semakin banyaknya usaha sejenis. Seharusnya perusahaan jasa wahana permainan di Lippo Plaza Kota Kupang mengutamakan kepuasan pelanggan atau konsumen dalam memakai produk jasanya. Apabila layanan yang diberikan bagus dan konsumen merasa puas, maka ada kemungkinan konsumen akan menggunakannya kembali lagi di lain waktu. Namun sebaliknya jika konsumen tidak puas dengan pelayanan yang diberikan, maka ada kemungkinan konsumen tersebut tidak akan menggunakannya lagi dan akan mencari yang lain.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Analisis Permintaan Wahana Permainan Anak-Anak di Lippo Plaza Kota Kupang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh variabel Harga, Pendapatan, Jumlah Anak, Pendidikan secara parsial dan signifikan terhadap Permintaan Jasa Permainan di Lippo Plaza Kota Kupang?

2. Apakah ada pengaruh variabel Harga, Pendapatan, Jumlah Anak, Pendidikan secara simultan dan signifikan terhadap Permintaan Jasa Permainan di Lippo Plaza Kota Kupang?
3. Bagaimana pengaruh wahana permainan di Lippo Plaza terhadap masyarakat Kota Kupang?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh variabel Harga, Pendapatan, Jumlah Anak, Pendidikan secara parsial dan signifikan terhadap Permintaan Jasa Permainan di Lippo Plaza Kota Kupang.
2. Untuk mengetahui pengaruh variabel Harga, Pendapatan, Jumlah Anak, Pendidikan secara simultan dan signifikan terhadap Permintaan jasa Permainan di Lippo Plaza Kota Kupang.
3. Mengetahui pengaruh wahana permainan di Lippo Plaza terhadap masyarakat Kota Kupang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Masyarakat

Dengan adanya penelitian ini masyarakat Kota Kupang dapat mengetahui dan memanfaatkan fasilitas yang sudah disediakan oleh pihak swasta dalam hal ini wahana permainan anak-anak yang ada di Lippo Plaza.

1.4.2 Pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pemerintah dan membuat kebijakan pemerintah daerah dalam menyusun perencanaan di beberapa pilihan alternatif kebijakan untuk melihat sisi permintaan jasa yang begitu besar, sehingga pengembangan dan pembanguna infrastruktur dapat menyediakan tempat

permainan yang lebih banyak lagi di Kota Kupang.

1.4.3 Peneliti dan Mahasiswa

1. Bagi penulis, diharapkan semoga hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan yang luas dan bisa di terapkan dengan teori-teori selama masa perkuliahan dan membandingkannya dengan realita yang ada di masyarakat.
2. Bagi mahasiswa, diharapkan semoga dari hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti-peneliti berikutnya.