

PERANCANGAN EVENT OF ARCHERY RUSH FUN COMPETITION SEBAGAI ATRAKSI SPORT TOURISM DI BSD XTREME PARK

ALUNA SYAHRAHMANI



PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2026



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan akhir dengan judul **“Perancangan *Event of Archery Rush Fun Competition* sebagai Atraksi *Sport Tourism* di BSD Xtreme Park”** adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir laporan ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Juli 2026

Aluna Syahrahmani
J0402221082



@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Perpustakaan IPB University

ABSTRAK

ALUNA SYAHRAHMANI. Perancangan *Event of Archery Rush Fun Competition* sebagai Atraksi *Sport Tourism* di BSD Xtreme Park. Dibimbing KANIA SOFIANTINA RAHAYU.

Pengembangan *event* olahraga sebagai atraksi *sport tourism* memerlukan perancangan yang memadukan kompetisi dengan pengalaman rekreasi dan wisata. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi eksisting *event* olahraga, menganalisis persepsi dan preferensi wisatawan, serta menyusun rancangan *Event of Archery Rush Fun Competition* di BSD Xtreme Park. Penelitian ini menggunakan *mixed methods* dengan desain *concurrent* melalui observasi, wawancara, studi dokumen, studi literatur, dan kuesioner terhadap 62 responden. Hasil penelitian menunjukkan potensi pengembangan *event* panahan dan preferensi wisatawan terhadap integrasi olahraga, rekreasi, interaksi sosial, dan pengalaman wisata. Temuan menghasilkan rancangan bertema “Arjuna dan Srikandi Nusantara” sebagai alternatif pengembangan atraksi *sport tourism*.

Kata Kunci: BSD Xtreme Park, perancangan *event*, persepsi dan preferensi wisatawan, *sport tourism*

ABSTRACT

ALUNA SYAHRAHMANI. *Design of the Archery Rush Fun Competition as a Sports Tourism Attraction at BSD Xtreme Park. Supervised by KANIA SOFIANTINA RAHAYU.*

Developing sports events as sport tourism attractions requires event design that combines competition with recreational and tourism experiences. This study aims to identify existing sports event conditions, analyze tourist perceptions and preferences, and design of the Archery Rush Fun Competition at BSD Xtreme Park. A mixed-methods approach with a concurrent design was employed through observation, interviews, document analysis, literature review, and questionnaires involving 62 respondents. The findings indicate potential for archery event development and tourist preferences for integrating sports, recreation, social interaction, and tourism experiences. The study proposes the “Arjuna and Srikandi Nusantara” themed event as an alternative sport tourism attraction.

Keywords: BSD Xtreme Park, event design, sport tourism, tourist perceptions and preferences.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2026
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB.

PERANCANGAN EVENT OF ARCHERY RUSH FUN COMPETITION SEBAGAI ATRAKSI *SPORT TOURISM* DI BSD XTREME PARK

ALUNA SYAHRAHMANI

Laporan Proyek Akhir
sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Terapan
pada Program Studi Ekowisata

**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2026**



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



Judul Laporan : Perancangan *Event of Archery Rush Fun Competition* sebagai
Atraksi *Sport Tourism* di BSD Xtreme Park

Nama : Aluna Syahrahmani

NIM : J0402221082

Disetujui oleh

Pembimbing 1:

Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom, M.Par, MTHM

Diketahui oleh

Ketua Program Studi:

Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom, M.Par, MTHM
NPI 201807198501202001

Dekan Sekolah Vokasi:

Dr. Ir. Aceng Hidayat, M. T
NIP 196607171992031003



Tanggal Ujian: 22 Juli 2026

Tanggal Lulus:



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

PRAKATA

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala karunia-Nya sehingga Laporan Proyek Akhir (PA) ini dapat diselesaikan. Tema yang dipilih dalam penelitian yang dilaksanakan sejak bulan Februari sampai bulan April 2026 ini ialah *sport tourism*, dengan judul “Perancangan *Event of Archery Rush Fun Competition* sebagai Atraksi *Sport Tourism* di BSD Xtreme Park”. Proyek akhir ini merupakan persyaratan wajib akademik yang harus dipenuhi sebagai syarat bagi mahasiswa untuk melaksanakan Proyek Akhir (PA) serta memperoleh gelar Sarjana Terapan Ekowisata (S.Tr.Ekw) Program Studi Ekowisata, Sekolah Vokasi, Institut Pertanian Bogor. Karya ini tidak mungkin terselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua penulis tercinta, yaitu Ayahanda Rahmat Ridwan dan Ibunda Rani Aprilani, yang menjadi sumber kekuatan dan inspirasi terbesar dalam hidup penulis. Terima kasih yang tak terhingga atas segala cinta, kasih sayang, doa, pengorbanan, kesabaran, dan dukungan yang tiada henti sehingga penulis dapat sampai pada titik ini. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala senantiasa memberikan kesehatan, umur yang panjang, dan kebahagiaan kepada keduanya.
2. Adik-adik tersayang Haqsa Mukala, Thifana Syahrahmani, dan Hafaz Ghani Mukala, yang selalu memberikan semangat, keceriaan, serta menjadi sumber motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan proyek akhir ini.
3. Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom., M.Par., MTHM., selaku dosen pembimbing sekaligus Ketua Program Studi Ekowisata, yang sangat penuh dedikasi dan telah sabar membimbing, memberikan arahan, motivasi dan masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan laporan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan proyek akhir ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, memudahkan setiap perjalanan karier, serta memberkahi setiap langkah.
4. Seluruh dosen dan staf Program Studi Ekowisata, Sekolah Vokasi, IPB University, atas segala ilmu, bimbingan, serta dukungan yang telah diberikan selama proses perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir ini.
5. Direktur Utama BSD Xtreme Park, Arnold Cornelis, beserta seluruh staf atas segala bantuan, dukungan, serta kesempatan yang diberikan kepada penulis selama proses penelitian sehingga pengumpulan data dapat berlangsung dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada seluruh pengelola dan kakak mentor lapang BSD Xtreme Park yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, atas dukungan, bimbingan, pengalaman, dan pembelajaran berharga yang telah diberikan selama pelaksanaan proyek akhir.
6. Apri, selaku pelatih Wahana *Archery* BSD Xtreme Park, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bimbingan, ilmu, arahan, serta pengalaman yang telah diberikan selama proses penelitian. Terima kasih telah dengan sabar mengajarkan berbagai hal mengenai kegiatan panahan, berbagi informasi, memberikan masukan, serta membantu penulis memahami kondisi lapangan sehingga penelitian ini dapat disusun dengan baik. Dukungan, waktu,



dan kesediaan Bang Apri dalam berbagi pengalaman serta informasi yang dibutuhkan menjadi kontribusi yang sangat berarti dalam penyelesaian tugas akhir ini.

7. Para sahabat semasa Sekolah Menengah Atas (SMA) penulis, yaitu Dellindri Santika Dewi, Retno Dewanti PP, Naomy Theovany Ginting, yang selalu memberi dukungan, semangat dan motivasi kepada penulis di saat kegiatan proyek akhir.
8. Sahabat-sahabat terbaik yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis selama masa perkuliahan, yaitu Sekar Diva Aretha, Tifani Yazid Zidane, Jamal Abdul Qohhar, Muhammad Azra Fayyadh, Nyimas Aisyah NF, Novita Rahmawati, dan Monica Ramadian. Terima kasih atas segala doa, dukungan, semangat, perhatian, serta kebersamaan yang telah diberikan selama ini. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, bertukar pikiran, saling menguatkan, dan menemani penulis melewati setiap proses, tantangan, serta suka duka selama menempuh pendidikan. Kehadiran kalian telah memberikan banyak pelajaran, kenangan indah, dan motivasi yang sangat berarti sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan evaluasi dan perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi referensi yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang ekowisata dan perancangan produk rekreasi edukatif. Selain itu, semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengelola destinasi wisata, akademisi, peneliti, serta berbagai pihak yang memiliki perhatian terhadap pengembangan atraksi *sport tourism*.

Jakarta, Juli 2026

Aluna Syahrahmani

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Alur Berpikir	4
II METODE	7
2.1 Waktu dan Tempat Penelitian	7
2.2 Instrumen dan Perangkat	7
2.3 Jenis Data	8
2.4 Teknik Pengumpulan Data	10
2.5 Analisis Data	12
2.6 Metode Perancangan Program	16
III HASIL DAN PEMBAHASAN	19
3.1 Identifikasi Kondisi Eksisting Pelaksanaan <i>Event</i> Olahraga	19
3.2 Analisis Persepsi dan Preferensi Wisatawan	26
3.2.1 Karakteristik Wisatawan	27
3.2.2 Persepsi Wisatawan	31
3.2.3 Preferensi Wisatawan	50
3.3 Perancangan <i>Event of Archery Rush Fun Competition</i>	60
IV SIMPULAN DAN SARAN	91
4.1 Simpulan	91
4.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	98



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

DAFTAR TABEL

1. Instrumen dan perangkat	7
2. Jenis data	8
3. Skala likert	15
4. Indeks interval	16
5. Tahap perancangan	18
6. Jenis-jenis <i>event</i> yang pernah diselenggarakan di BSD Xtreme Park	19
7. karakteristik wisatawan	27
8. Persepsi terhadap daya tarik <i>event</i>	32
9. Fasilitas dan sarana pendukung	35
10. Pelayanan dan pengelolaan	38
11. Keamanan dan kenyamanan	40
12. Edukasi dan keberlanjutan lingkungan	43
13. Pengembangan <i>event</i>	45
14. Aktivitas rekreasi tambahan	48
15. Preferensi konsep dan format <i>event</i>	50
16. Preferensi wisatawan terhadap bentuk partisipasi	53
17. Preferensi Lokasi dan pengalaman wisata	55
18. Preferensi Pengembangan <i>event</i> dimasa depan	57
19. Identitas <i>Event of Archery Rush Fun Competition</i>	62
20. Segmentasi dan target peserta <i>Event of Archery Rush Fun Competition</i>	67
21. Bentuk dan format kegiatan <i>Event of Archery Rush Fun Competition</i>	70
22. Rundown <i>Event of Archery Rush Fun Competition</i>	79
23. Pembagian tugas Operasional <i>Event of Archery Rush Fun Competition</i>	84
24. Mitigasi risiko <i>Event of Archery Rush Fun Competition</i>	89

DAFTAR GAMBAR

1. Alur Berpikir	4
2. <i>Site Plan</i> BSD Xtreme Park	7
3. Kondisi saat perlombaan <i>Go-Kart Race Vol.9</i>	20
4. Kondisi lintasan saat pelaksanaan <i>event Push Bike Fun Ride Vol.5</i>	21
5. Kondisi penyelenggaraan <i>Rock Climb Competition</i>	22
6. Kondisi pelaksanaan <i>Event Archery Festival</i>	24
7. Kondisi pelaksanaan <i>event Archery Rush Vol.1</i>	25
8. Logo <i>Event of Archery Rush Fun Competition</i>	63
9. Moodboard Tema “ Arjuna dan Srikandi Nusantara”	64
10. Partisipasi Peserta dalam <i>event Archery Rush Vol.1</i>	68
11. Atraksi <i>Archery Moving Target</i> pada <i>event Archery Rush Vol.1</i>	71
12. Ilustrasi Kategori : (1) Srikandi, kategori putri, (2) Arjuna	71
13. Rancangan Media Infografis <i>Edu Corner Archery Rush Fun Competition</i>	73
14. Ilustrasi Penempatan <i>Edu Corner</i>	73
15. Rancangan <i>Stamp Hunt</i> pada <i>Event of Archery Rush Fun Competition</i>	74
16. Ilustrasi Gambaran <i>photo booth</i> pada	76
17. Ilustrasi <i>Awarding Batte of Nusantara</i>	77
18. Kondisi <i>field archery</i> : (1) pada siang hari, (2) pada malam hari	78



19. <i>Layout Venue Event of Archery Rush Fun Competition</i>	78
20. Ilustrasi Area Registrasi <i>Archery Rush Fun Competition</i>	80
21. Contoh Publikasi Promosi <i>Archery Rush Vol.1</i> melalui media sosial	81
22. Peralatan panahan dan perlengkapan pelindung peserta	88

DAFTAR GRAFIK

1. Persepsi Wisatawan terhadap Daya Tarik <i>Event</i>	33
2. Persepsi Wisatawan terhadap fasilitas dan sarana	36
3. Persepsi Wisatawan terhadap Penilaian dan pelayanan	38
4. Persepsi Wisatawan terhadap Keamanan dan Kenyamanan <i>Event</i>	41
5. Persepsi Wisatawan terhadap Edukasi dan Keberlanjutan	43
6. Persepsi Wisatawan terhadap Pengembangan <i>event</i>	46
7. Persepsi Wisatawan terhadap Aktivitas rekreasi tambahan	48
8. Preferensi Wisatawan terhadap konsep dan format <i>event</i>	51
9. Preferensi Wisatawan terhadap bentuk partisipasi <i>event</i>	53
10. Preferensi Wisatawan terhadap Lokasi dan Pengalaman wisata	56
11. Preferensi Pengembangan <i>event</i> dimasa depan	58

DAFTAR LAMPIRAN

1. Hasil Uji Validitas Kuesioner Persepsi	99
2. Hasil Uji Validitas Kuesioner Preferensi.....	100
3. Uji Reliabilitas Kuesioner	100
4. Wawancara dengan Bang Apri pelatih <i>Archery</i>	101
5. Wawancara dengan Pengelola BSD Xtreme Park	101
6. Wawancara dengan Panitia <i>event Archery Rush Vol.1</i>	101
7. Kondisi <i>Awarding Event of Archery Rush Vol.1</i>	101
8. Bentuk Hadiah kejuaraan <i>event Archery Vol.1</i>	101
9. Kondisi Tenant UMKM saat <i>event Archery Rush Vol.1</i>	101
10. Penempatan Promosi Banner saat <i>event Pushbike Fun Ride Vol.5</i>	101
11. Penempatan Promosi Umbul-Umbul saat <i>Event Pushbike Fun Ride Vol.5</i>	101
12. Infografis <i>Edu Corner</i> (Sejarah dan Budaya Panahan)	102
13. Infografis <i>Edu Corner</i> (Arjuna dan Srikandi)	103
14. Infografis <i>Edu Corner</i> (<i>Safety Gear Archery</i>)	104
15. Infografis <i>Edu Corner</i> (Prestasi Panahan Indonesia)	105
16. Rencana Anggaran Biaya (RAB) <i>Archery Rush Func Competition</i>	106