



## Analisis Peran Stakeholder terhadap Event Olahraga di Kota Surakarta

Jehoash Fide Krisnaputra, Izza Mafruhah\*

Universitas Sebelas Maret, Indonesia

\*Email korespondensi: [izzamafruhah\\_fe@staff.uns.ac.id](mailto:izzamafruhah_fe@staff.uns.ac.id)

Diterima: 01/06/2025; Direvisi: 25/06/2025; Disetujui: 30/06/2025

**Cara Sitasi:** Krisnaputra, J. F., & Mafruhah, I. (2025). Analisis Peran Stakeholder terhadap Event Olahraga di Kota Surakarta. *Jurnal Sukowaskita: Media Informasi Penelitian Dan Pengembangan*, 1(1), 33–44. Retrieved from <https://jurnal.sukoharjokab.go.id/sukowaskita/article/view/4>

### ABSTRAK

Fenomena pariwisata olahraga atau sport tourism tengah menjamur di seluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia, hingga kini pariwisata olahraga tengah diminati oleh sebagian besar wisatawan. Pariwisata olahraga mampu memberikan potensi yang menarik, sehingga pariwisata multikultural dapat terbentuk. Hal ini tak lepas dari ketersediaan fasilitas yang menunjang kebutuhan bagi wisatawan. Kota Surakarta mempunyai kapasitas besar dalam pengembangan sport tourism. Berbagai fasilitas dan faktor pendukung menjadikan destinasi wisata yang menarik bagi wisatawan yang mempunyai minat di bidang olahraga dan kegiatan aktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis potensi Kota Surakarta sebagai tuan rumah event olahraga, dampak ekonomi yang terjadi dengan terselenggaranya event olahraga, dan menganalisis peran aktor dalam penyelenggaraan event olahraga. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan data sekunder dan primer dan dianalisis dengan menggunakan alat Atlas Ti, analisis deskriptif, dan MACTOR. Hasil dari penelitian mengungkapkan bahwa terdapat lima dasar utama yang menjadi potensi Kota Surakarta sebagai tuan rumah event olahraga, yaitu analisis SWOT, faktor pendukung pengembangan, tantangan dan hambatan, strategi dan solusi, dampak ekonomi. Hasil konvergensi 3 aktor menunjukkan bahwa aktor yang terkuat dan mempunyai tujuan sama adalah panitia event dan akademisi olahraga. Dengan adanya event olahraga juga mendorong pertumbuhan ekonomi yang besar di sektor UMKM. Berbagai event olahraga yang diselenggarakan berpotensi secara tidak langsung untuk mempromosikan destinasi wisata yang ada serta mengangkat budaya lokal maupun nasional bagi para pengunjung.

**Kata Kunci:** Pariwisata, Sport Tourism, Stakeholder, Pariwisata Berkelanjutan

### ABSTRACT

*The phenomenon of sports tourism is growing throughout the world, including in Indonesia, until now sports tourism is in demand by most tourists. Sports tourism is able to provide interesting potential; hence multicultural tourism is formed. This is not apart from the availability of facilities that support the needs of tourists. Surakarta City has a large capacity for the development of sport tourism. Various facilities and supporting factors make it an attractive tourist destination for tourists who have an interest in sports and active activities. The purpose of this research is to analyze the potential of Surakarta City as a host of sports events, the economic impact that occurs with the implementation of sports events, and analyze the role of actors in organizing sports events. This research was conducted using secondary and primary data and analyzed using Atlas Ti, descriptive analysis, and MACTOR tools. The results of the research revealed that there are five main bases that become the potential of Surakarta City as a host of sports events, including SWOT analysis, supporting factors for development, challenges and obstacles, strategies and solutions, economic impact. The results of the convergence of 3 actors show that the strongest actors and have the same*

*goal are event organizers and sports academics. The existence of sports events also encourages large economic growth in the MSME (Micro, Small, and Medium Enterprises) sector. Various sports events that are held have the potential to indirectly promote existing tourist destinations and promote local and national culture for visitors.*

**Keywords:** *Tourism, Sport Tourism, Stakeholders, Sustainable Tourism*

## PENDAHULUAN

Di zaman modern ini, olahraga menjadi salah satu daya tarik berbagai orang yang ada di dunia untuk berperilaku hidup sehat, namun di era sekarang ini olahraga tidak hanya terbatas untuk menjaga kebugaran tubuh saja, melainkan olahraga yang melakukan rekreasi di dalamnya, sehingga sektor pariwisata mengalami perkembangan yang cukup signifikan Maslivah & Sugiarto (2022). Fenomena ini terjadi di seluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia, hingga kini pariwisata olahraga tengah diminati oleh wisatawan khususnya destinasi alam seperti danau, sungai, dan laut Suidana dalam Maslivah & Sugiarto (2022). Olahraga rekreasi hingga kini menjadi pilihan nomor satu bagi wisatawan yang ingin mempunyai tubuh yang bugar namun juga diimbangi dengan perasaan yang bahagia. Maslivah & Sugiarto, (2022)

Sekarang ini, olahraga dapat dilakukan tidak hanya di rumah saja, namun olahraga ini dapat dilakukan dengan mengunjungi destinasi wisata. Seperti yang sedang tren di kalangan masyarakat ini yaitu olahraga dengan berpariwisata atau biasa yang disebut dengan sport tourism. Tren yang sedang populer ini menjadi pemicu bagi sektor pariwisata Indonesia menuju awal yang baik, hal ini dikarenakan wisatawan mancanegara banyak yang tertarik dengan olahraga di Indonesia. Sport tourism saat ini terbagi menjadi 2 (dua) jenis yang umum, yaitu hard sport tourism dan soft sport tourism. Hard sport tourism adalah aktivitas perlombaan seperti World Cup, Champions, Asian Games, Asian Para Games, Sea Games, Peparnas dan sebagainya. Soft sport tourism adalah aktivitas olahraga sambil berpariwisata dan berhubungan dengan gaya hidup seseorang atau lifestyle seperti contoh berenang, berlari, dan bersepeda.

Beberapa jenis event olahraga yang dapat dikembangkan di Surakarta antara lain. Pertama, sepak bola, dengan adanya Stadion Manahan, Surakarta dapat menjadi tuan rumah pertandingan sepak bola nasional maupun internasional. Kedua, bulu tangkis, Kota Surakarta memiliki sejarah panjang dalam bulu tangkis. Event-event bulu tangkis berskala internasional dapat digelar di sini. Ketiga, maraton, rute maraton yang menarik dan suasana kota yang ramah dapat menarik peserta dari berbagai daerah. Keempat, Surakarta memiliki berbagai olahraga tradisional yang unik, seperti pencak silat. Event-event yang menampilkan olahraga tradisional dapat menjadi daya tarik tersendiri. Contoh Implementasi dari Hard Sport Tourism di Surakarta antara lain klub sepak bola Persis Solo telah menginisiasi pengembangan sport tourism di Surakarta, dengan menjadikan Stadion Manahan sebagai pusat kegiatan olahraga, diharapkan dapat menarik lebih banyak wisatawan. Kota Surakarta secara rutin menyelenggarakan berbagai event olahraga tahunan, seperti maraton dan turnamen bulu tangkis.

Event olahraga yang diselenggarakan di Kota Surakarta ini tidak hanya memberikan sebuah manfaat budaya dan sosial saja, namun juga bermanfaat sumbangsih terhadap pertumbuhan ekonomi lokal Kota Surakarta itu sendiri, dengan adanya event-event berskala besar ini Kota Surakarta diharapkan mampu memanfaatkan potensinya secara maksimal dan memberikan manfaat bagi masyarakat lokal, dengan hadirnya event olahraga seperti ASEAN Para Games, PON, hingga Peparnas pertumbuhan ekonomi di Kota Surakarta ini mengalami peningkatan, hal ini disebabkan oleh pengunjung yang datang menyaksikan event tersebut mengeluarkan uang untuk kebutuhan makanan,

transportasi, dan akomodasi sehingga meningkatkan pendapatan lokal di Kota Surakarta. Bagi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) hal ini memberikan peluang bagi para UMKM untuk lebih berkembang menarik pelanggan baru dalam meningkatkan penjualan mereka dalam menjual barang khusus maupun makanan, pakaian. Event olahraga berskala besar biasanya meningkatkan tingkat hunian hotel di kota tuan rumah, para pengunjung yang datang dari luar kota khususnya, akan mencari penginapan selama acara berlangsung. Terbukti dengan adanya event Semi-final dan Final Fifa World Cup U-17, tingkat hunian hotel di Kota Surakarta menurut Badan Pusat Statistik (BPS) 2024, mengalami kenaikan yang signifikan dengan rata-rata sebesar 50,05, naik daripada rata-rata bulan sebelumnya yang hanya 43,97 saja. Sektor Produk Domestik Bruto (PDRB) juga mengalami kenaikan dengan adanya event olahraga, sehingga aktivitas ekonomi ini bermanfaat positif bagi pertumbuhan ekonomi di Kota Surakarta.

Tantangan ini juga merupakan peluang untuk terus berinovasi dan meningkatkan kualitas sport tourism di Surakarta, dengan potensi yang dimiliki, Surakarta dapat menjadi destinasi hard sport tourism yang menarik di Indonesia. Dengan perencanaan yang matang dan dukungan dari berbagai pihak, baik dari masyarakat maupun dari pemerintah setempat, sport tourism dapat menjadi salah satu penggerak utama perekonomian Kota Surakarta.

Tabel 1. Jumlah Wisatawan di Kota Surakarta 2024 Jumlah Wisatawan di Kota Surakarta Tahun 2024

NO	BULAN	WISMAN	WISNUS
1.	JANUARI	1.540	357.607
2.	FEBRUARI	1.392	378.457
3.	MARET	1.688	374.540
4.	APRIL	1.307	512.458
5.	MEI	2.650	507.290
6.	JUNI	2.551	487.241
7.	JULI	3.319	553.108
8.	AGUSTUS	3.706	417.593
9.	SEPTEMBER	2.717	461.292
10.	OKTOBER	2.758	429.985
11.	NOVEMBER	2.695	397.704
12.	DESEMBER	-	-
<b>TOTAL</b>		<b>26.323</b>	<b>4.877.275</b>

Berdasarkan data Tabel 1 yang diperoleh dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surakarta di atas, menunjukkan bahwa jumlah wisatawan di Kota Surakarta di tahun 2024 sangat ramai dikunjungi oleh wisatawan, baik dari domestik atau dalam negeri maupun internasional atau mancanegara. Jumlah wisatawan mancanegara sebesar 26.323 orang, sedangkan wisatawan nusantara atau lokal menembus angka 4.877.275 orang.

Pengembangan Kota Surakarta yang berkelanjutan ini mempunyai potensi yang besar menjadi penggerak dalam rangka meningkatkan perekonomian kota. Peran stakeholders sangat signifikan dalam mendukung pengembangan kota Surakarta. Oleh

karena itu, penelitian ini akan mengkaji peran stakeholder terhadap event olahraga di Kota Surakarta.

## **METODE**

### **Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Kota Surakarta, Provinsi Jawa Tengah. Pemilihan lokasi ini didasarkan dengan alasan bahwa Kota Surakarta merupakan kota yang mempunyai potensi serta destinasi sport tourism yang memadai. Selain itu, pemilihan Kota Surakarta juga dinilai kota yang memiliki nilai budaya tinggi, hal ini menjadikan Kota Surakarta merupakan kota yang kaya akan warisan budaya serta menjadikan para wisatawan ingin tahu mengenal budaya yang ada di kota ini. Ditambah dengan kompleks fasilitas Stadion Manahan yang berisi fasilitas olahraga lengkap dan sudah diakui standar internasional (FIFA) menjadikan nilai tambah bagi kota ini.

### **Jenis dan Sumber Data**

Penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder. Data primer diambil melalui observasi lapangan, wawancara dengan stakeholder, yaitu dinas terkait, penyelenggara event, pelaku bisnis, wisatawan, media, dan akademisi yang terlibat dalam terselenggaranya event olahraga di Kota Surakarta dan data sekunder diambil dari sumber resmi seperti jurnal untuk menganalisis potensi Kota Surakarta dalam menyelenggarakan event olahraga. BPS (Badan Pusat Statistik) Kota Surakarta, Kota Surakarta dalam angka, dan laman lainnya yang menggambarkan tentang ekonomi di Kota Surakarta.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada tujuan pertama dari penelitian ini adalah menganalisis potensi Kota Surakarta sebagai tuan event olahraga melalui observasi wawancara, dan data sekunder. Wawancara ini dilaksanakan dengan memilih narasumber terlebih dahulu dengan menggunakan teknik purposive sampling, yang dimana narasumber atau informan yang dipilih sebagai pelaku utama terkait dan tentunya mengetahui informasi potensi Kota Surakarta kemudian barulah wawancara stakeholder di Kota Surakarta yang mencakup Dinas Pariwisata Kota Surakarta, Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Surakarta, para pelaku UMKM, akademisi, wisatawan, agen travel, media, penyelenggara event dan komunitas fans.

### **Populasi dan Key Person**

Populasi pada penelitian ini mencakup wisatawan dan aktor dalam stakeholder. Para stakeholder dipilih sebagai key person atau narasumber untuk menjawab tujuan satu, dua, dan tiga dalam penelitian ini. Pemilihan key person atau narasumber ini dipilih berdasarkan narasumber yang dianggap mampu dan mengerti tentang permasalahan yang akan diteliti. Oleh karena itu, diambil key person stakeholder sejumlah 15 (lima belas) narasumber/key person yang bisa dilihat dalam Tabel 2.

Tabel 2 *Key Person Stakeholder* MACTOR

No	Responden	Frekuensi
1.	Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Surakarta	1
2.	Dinas Pariwisata Kota Surakarta	1
3.	Pelaku UMKM Kuliner	1
4.	Pelaku UMKM Souvenir	1
5.	Akademisi Olahraga	1
6.	Akademisi Ekonomi	2
7.	Pengunjung/wisatawan	3
8.	Hotel	1
9.	Agen Travel	1
10.	Media	1
11.	Komunitas <i>fans</i> sepak bola	1
12.	Panitia Penyelenggara <i>Event</i>	1
Jumlah		15

### Teknik Analisis Data

Metode analisis data dalam penelitian ini adalah *mixed method* (kualitatif dan kuantitatif). Menggunakan alat analisis Atlas. TI, analisis deskriptif, dan MACTOR. Alat analisis Atlas. Ti digunakan untuk menunjukkan potensi Kota Surakarta terhadap *event* olahraga. Alat analisis deskriptif digunakan untuk menjelaskan dampak ekonomi yang ada ketika terselenggaranya *event* olahraga di Kota Surakarta. MACTOR digunakan untuk menganalisis peran aktor *stakeholder* dalam penyelenggaraan *event* olahraga.

### *Atlas.ti*

Tujuan pertama dalam penelitian ini yaitu Untuk menganalisis potensi Kota Surakarta sebagai tuan rumah *event* olahraga akan dianalisis dengan menggunakan atlas.ti. Metode Atlas.ti adalah sebuah perangkat lunak (*software*) analisis kualitatif yang dipakai untuk membaca data yang kompleks dan data besar. Afriansyah, (2016) menjelaskan bahwa dengan perangkat lunak Atlas.ti ini dapat membantu di dalam menganalisis sebuah data penelitian, memberikan kode, mengorganisasi sehingga penelitian yang akan dilakukan dapat terstruktur dan efisien.

### *Analisis Deskriptif*

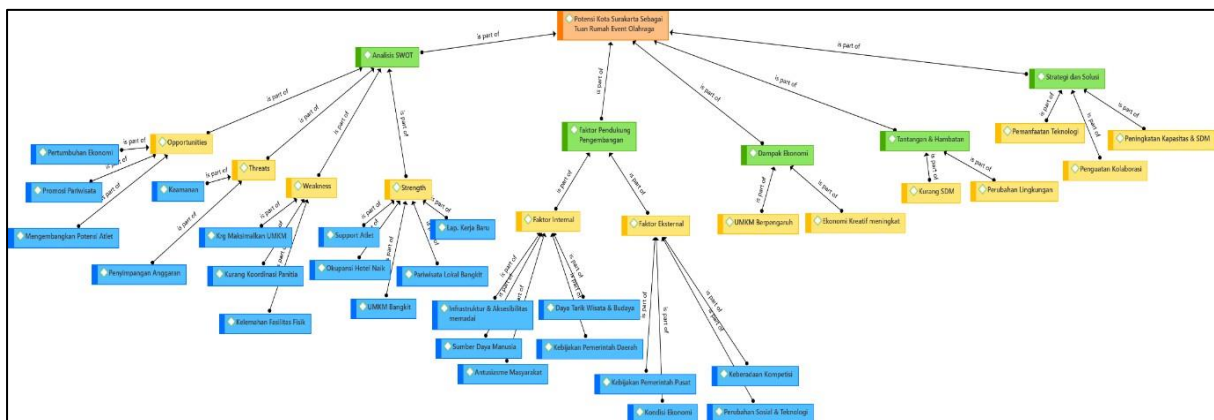
Tujuan kedua dari penelitian ini adalah menganalisis dampak ekonomi yang terjadi dengan terselenggaranya *event* olahraga dengan menggunakan analisis deskriptif. Tujuan dari analisis deskriptif adalah untuk mengidentifikasi pola dan tren di dalam data yang akan diteliti. Metode ini difokuskan kepada sebuah fenomena untuk menjelaskan karakteristik dan menggambarkan secara rinci. Hasil dari analisis ini berupa gambaran yang jelas tanpa generalisasi lebih lanjut ke populasi yang besar.

### MACTOR

Tujuan ketiga dalam penelitian ini. Untuk menganalisis peran aktor dalam

penyelenggaraan *event* olahraga yang akan dianalisis dengan menggunakan alat analisis MACTOR (*Matrix of Alliance Conflict: Tactic, Objective, and Recommendation*). Keyperson dalam MACTOR terdiri atas Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Surakarta, Dinas Pariwisata Kota Surakarta, pelaku UMKM kuliner, pelaku UMKM souvenir, akademisi olahraga, akademisi ekonomi, pengunjung/wisatawan, Hotel, Agen Travel, Media, Komunitas *fans* sepak bola, panitia penyelenggara *event*. Objectives dalam analisis MACTOR adalah (1) Ketersediaan fasilitas yang memadai dalam *event* olahraga, (2) *event* olahraga menyebabkan penumpukan sampah di *venue*, (3) *event* olahraga meningkatkan pengunjung atau wisatawan, (4) *event* olahraga meningkatkan pendapatan daerah, (5) *event* olahraga meningkatkan pendapatan ekonomi Masyarakat, (6) *event* olahraga meningkatkan daya beli Masyarakat, (7) *event* olahraga memberikan lapangan pekerjaan, (8) *event* olahraga membuat daya saing antar UMKM, (9) *event* olahraga menciptakan adanya investasi pihak swasta.

### HASIL DAN PEMBAHASAN Analisis Potensi Kota Surakarta



Gambar 1. Potensi Kota Surakarta Sebagai Tuan Rumah Event Olahraga

Pada Gambar 1 di atas menunjukkan bahwa terdapat lima dasar utama dalam menganalisis Potensi Kota Surakarta sebagai Tuan Rumah *Event* Olahraga, yaitu Analisis SWOT, Faktor Pendukung Pengembangan, Tantangan & Hambatan, Strategi dan Solusi, Dampak Ekonomi. Kelima dasar tersebut merupakan hubungan awal dari sebuah analisis potensi yang ada di Kota Surakarta.

### Analisis Deskriptif Dampak Ekonomi dengan Terselenggaranya *Event* Olahraga

Mardiyanto dan Okfitasari (2023) mengungkapkan bahwa penyelenggaraan ASEAN Para Games XI di Kota Surakarta ini memberikan dampak bagi perekonomian daerah kota. Sektor pertama yang terdampak adalah industri dan pariwisata. Menurut Febriani (2022) dalam Mardiyanto dan Okfitasari (2023), industri olahraga akan mengalami peningkatan di berbagai bidang, salah satunya adalah bidang penyelenggaraan pertandingan yang termasuk tiket masuk dan infrastruktur sarana prasarana. Hal ini menunjukkan bahwa industri olahraga terdapat sebuah potensi untuk dapat menunjukkan kualitasnya ke jenjang internasional, terutama industri yang berada di sekitar Kota Surakarta ini. Industri media juga tidak kalah saing, karena pada *event* olahraga berlangsung, media juga mendapat hak siar dalam pagelaran *event* tersebut. Lebih lagi, pelatihan olahraga mendorong industri olahraga untuk memproduksi alat-

alat olahraga yang dibutuhkan.

Bagi sektor pariwisata tentunya mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Mulai dari sisi *intangible in nature* yaitu Kota Surakarta akan mendunia, hal ini dikarenakan sejumlah media baik nasional maupun internasional akan menyorot hal yang menarik yang ada di Kota Surakarta serta *event* olahraga pula. Selain itu, dari sisi *tangible*, perhotelan meningkat karena penginapan diisi oleh peserta, mulai dari atlet, staf *official*, dan pelatih atau *coach*. Berikut merupakan data rata-rata lama menginap dan tingkat penghunian kamar di Kota Surakarta.

Tabel 3. Rata-Rata Lama Menginap (RLM) dan Tingkat Penghunian Kamar (TPK) Akomodasi Kota Surakarta 2024

Bulan	RLM		TPK
	Asing	Dom	
Januari	2,08	1,43	43,79%
Februari	1,83	1,40	43,56%
Maret	2,04	1,34	33,05%
April	1,99	1,46	41,86%
Mei	1,99	1,43	53,69%
Juni	2,18	1,36	55,67%
Juli	1,87	1,39	54,99%
Agustus	1,84	1,42	49,76%
September	1,85	1,43	43,88%
Oktober	2,05	1,60	58,49%
November	2,20	1,41	50,72%
Desember			
RATA-RATA	1,99	1,42	48,32%

Berbagai *event* olahraga yang diselenggarakan berpotensi secara tidak langsung untuk mempromosikan wisata yang ada serta mengangkat budaya lokal maupun nasional bagi para pengunjung, dengan demikian dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan baik domestik maupun wisatawan asing sehingga berpeluang besar dalam mengembangkan sektor ekonomi kreatif, UMKM, dan sektor perhotelan di Kota Surakarta. *Event olahraga* yang berlangsung juga membuat pariwisata Kota Surakarta berkembang.

### Analisis Peran Stakeholder

Hasil dari penelitian antar aktor diperoleh hasil matriks awal dari analisis MACTOR yang berupa *Matrix of Direct Influence* (MDI) dan *Matrix Valued of Position* (2MAO) menggambarkan tingkat pengaruh antara satu aktor atau *stakeholder* dengan aktor atau *stakeholder* yang lain (Tabel 4). Tingkat pengaruh ini diukur dalam indikator nilai 0 (tidak ada pengaruh), 1 (hubungan sedikit), 2 (moderat), dan 4 (sangat berpengaruh).

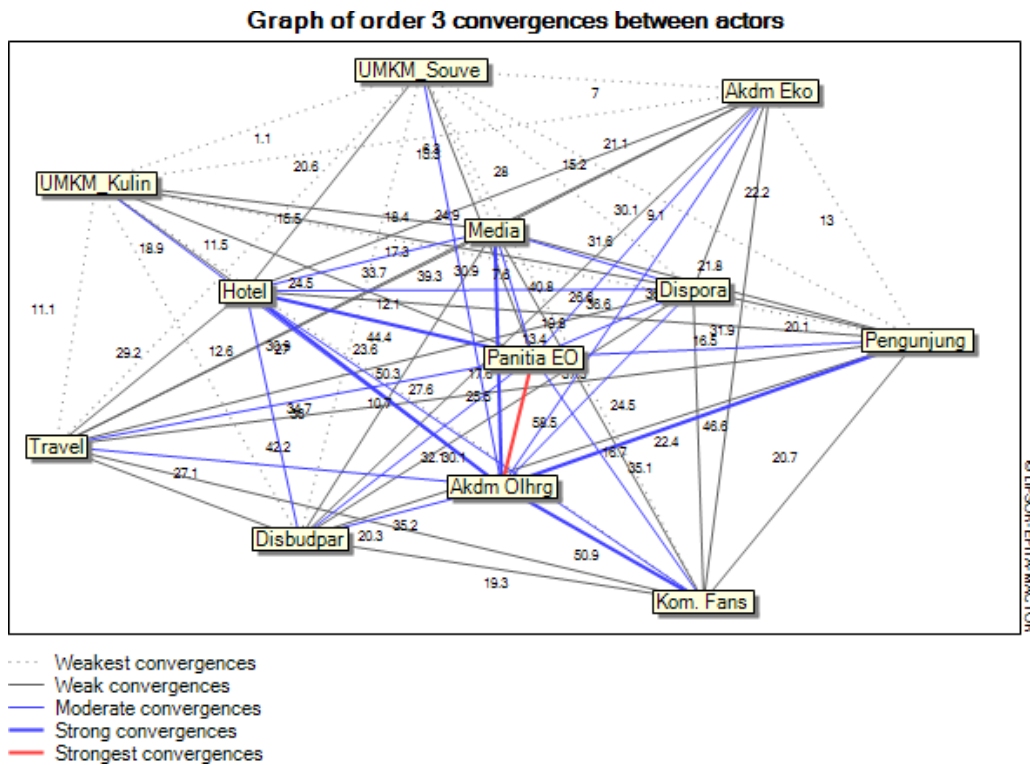
Tabel 4 Matrix of Direct Influences (MDI)

MDI	Dispora	Disbudpar	UMKM_Kulin	UMKM_Souve	Akdm Olhrg	Akdm Eko	Pengunjung	Hotel	Travel	Kom. Fans	Panitia EO	Media
Dispora	0	4	4	4	3	0	1	4	4	4	4	4
Disbudpar	4	0	0	0	0	0	2	4	4	0	4	4
UMKM_Kulin	0	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0
UMKM_Souve	0	0	1	0	0	0	1	0	0	2	0	0
Akdm Olhrg	4	0	3	3	0	1	2	2	1	0	4	2
Akdm Eko	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
Pengunjung	2	1	2	2	1	0	0	1	0	2	2	0
Hotel	4	4	1	1	0	0	0	0	3	0	4	2
Travel	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0
Kom. Fans	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	4	2
Panitia EO	4	4	4	4	2	0	4	4	4	2	0	4
Media	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	0

Tabel 5 Pengaruh dan Ketergantungan Aktor/Stakeholder

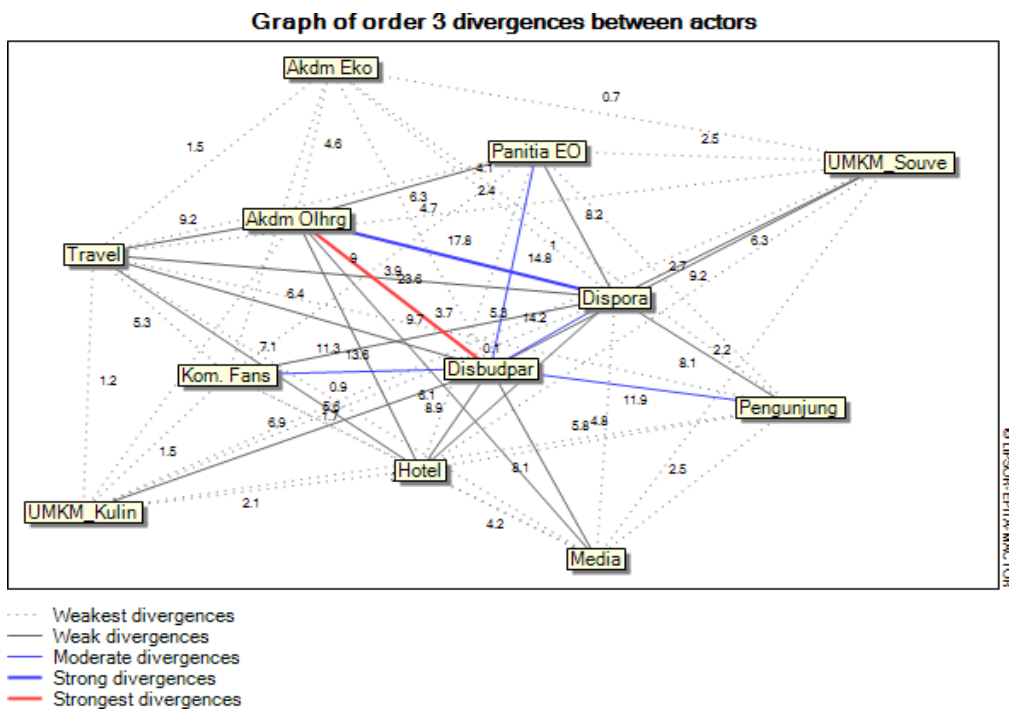
MDII	Dispora	Disbudpar	UMKM_Kulin	UMKM_Souv	Akdm Olhrg	Akdm Eko	Pengunjung	Hotel	Travel	Kom. Fans	Panitia EO	Media	Di
Dispora	22	19	15	15	9	2	14	17	19	11	26	18	165
Disbudpar	20	19	12	12	8	1	8	15	17	10	20	14	137
UMKM_Kulin	2	1	3	3	1	0	3	1	0	3	2	0	16
UMKM_Souv	1	1	2	2	2	0	3	1	1	3	3	2	19
Akdm Olhrg	16	15	17	16	8	2	11	13	13	12	15	13	143
Akdm Eko	4	4	3	3	3	1	4	4	4	3	4	4	40
Pengunjung	7	6	9	9	6	1	9	7	8	8	9	9	79
Hotel	17	17	11	11	7	1	10	14	17	9	17	14	131
Travel	12	12	8	8	5	0	7	12	12	6	12	12	94
Kom. Fans	9	8	7	7	6	2	7	8	8	5	9	7	78
Panitia EO	22	19	15	15	9	2	14	17	19	12	24	18	162
Media	14	12	11	10	8	2	11	11	12	8	15	13	114
Di	124	114	110	109	64	13	92	106	118	85	132	111	1178

Melalui hasil olahan menurut Tabel 5, dapat dilihat bahwa aktor yang memiliki tingkat pengaruh langsung dan tidak langsung dengan nilai paling tinggi pertama yaitu Dispora dengan nilai 165, aktor tertinggi kedua adalah Panitia EO dengan nilai 162. Ketiga, diisi oleh aktor akademisi olahraga dengan nilai 143, kemudian aktor keempat adalah Disbudpar dengan nilai 137, aktor kelima merupakan Hotel dengan nilai 131.



Gambar 2. Konvergensi Antar Aktor Order 3

Gambar 2 menunjukkan bahwa terdapat aktor yang mempunyai hubungan sangat kuat dengan tujuan yang ditetapkan yang mempunyai garis berwarna merah. Aktor tersebut yaitu Panitia *Event* dan Akademi Olahraga. Kedua aktor ini merupakan aktor yang terlibat atau berperan utama dalam rangka penyelenggaraan *event* olahraga.



Gambar 3. Divergensi Antar Aktor Order 3

Gambar 3 menunjukkan bahwa terdapat aktor yang memiliki divergensi sangat kuat dengan garis merah. Aktor tersebut adalah Disbudpar dan Akademi Olahraga.

Disbudpar hanya dilibatkan sebagai pembantu acara dan kurang dilibatkan di dalam penyelenggaraan *event*.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa potensi Kota Surakarta sebagai tuan rumah event olahraga terdapat lima dasar utama dalam menganalisis Potensi Kota Surakarta sebagai Tuan Rumah Event Olahraga, yaitu 1) Analisis SWOT, 2) Faktor Pendukung Pengembangan, c). Tantangan dan Hambatan, d) Strategi dan Solusi, serta e) Dampak Ekonomi. Kelima dasar tersebut merupakan hubungan awal dari sebuah analisis potensi yang ada di Kota Surakarta. Dengan adanya event olahraga juga mendorong pertumbuhan ekonomi yang besar di sektor UMKM. Berbagai event olahraga yang diselenggarakan berpotensi secara tidak langsung untuk mempromosikan wisata yang ada serta mengangkat budaya lokal maupun nasional bagi para pengunjung, dengan demikian dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan baik domestik maupun wisatawan asing sehingga berpeluang besar dalam mengembangkan sektor ekonomi kreatif, UMKM, dan sektor perhotelan di Kota Surakarta.

Hasil konvergensi 3 aktor menunjukkan bahwa aktor yang terkuat mempunyai tujuan sama adalah Panitia Event dan Akademisi Olahraga. Kedua aktor ini merupakan aktor yang terlibat atau berperan utama dalam rangka penyelenggaraan event olahraga. Aktor ini merupakan aktor dominan yang kuat dalam menyelenggarakan event olahraga Kota Surakarta. Kedua aktor ini merupakan aktor yang terlibat dari nol hingga event itu berlangsung. Aktor dengan divergensi yang kuat namun ketidaksamaan tujuan adalah Disbudpar dan Akademisi Olahraga. Disbudpar hanya dilibatkan sebagai pembantu acara dan kurang dilibatkan di dalam penyelenggaraan event. Tidak terlibat secara khusus di event olahraga tersebut.

Hasil analisis MACTOR yang dapat dibagi berdasarkan peran masing-masing yaitu, *Regulator* yang terdiri dari Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Surakarta, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surakarta; *Eksekutor*, yang terdiri dari Panitia EO (Event Organizee), Akademisi Olahraga; *Supporting Institution*, yang terdiri dari akademisi, agen travel, hotel, komunitas fans sepak bola, media, dan pelaku UMKM baik kuliner dan souvenir, dan *End User*, yang terdiri dari wisatawan atau pengunjung.

## REFERENSI

- Afriansyah, E. A. (2016). Penggunaan Software ATLAS.ti sebagai Alat Bantu Proses Analisis Data Kualitatif. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 53–63. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.357>
- Amalia, et. al. (2022). *Ekonomi Pembangunan*. Bandung: Penerbit Widina Bhakti
- Ashoer et al. (2021). *Buku Ekonomi Pariwisata*. Yayasan Kita Menulis. [http://repository.usahid.ac.id/2428/1/buku\\_EKONOMI\\_PARIWISATA\\_SUB.pdf](http://repository.usahid.ac.id/2428/1/buku_EKONOMI_PARIWISATA_SUB.pdf)
- Erviana, E. (2020). Analisis Sektor Unggulan dan Sektor Potensial Dalam Meningkatkan Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten Mesuji Dalam Perspektif Ekonomi Islam. Skripsi: STAIN Kudus.
- Evelina, L. W. (2013). Keterlibatan Event Stakeholders pada Keberhasilan Event Pr. *Humaniora*, 4(1), 274. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3438>
- Fauzi, D. P., & Erman, E. (2015). Peran Pemerintah Kota Pekanbaru Dalam Menyukseskan Pekan Olahraga Nasional XVIII Tahun 2012. *Jom Fisip*, 2(1), 1–13.
- Haaskjold, H., Aarseth, W., Brekmo, H., & Dale, T. (2024). Winning gold for Stakeholders– Defining goals in sports event projects to meet stakeholder expectations–. *Project Leadership and Society*, 5(March), 100129.

- <https://doi.org/10.1016/j.plas.2024.100129>
- Hardovi, B. H. H., Pujiati, A. P., Wirasasmita, R. W., & Suwarno, S. (2024). Pengembangan Strategi Manajemen Pemasaran Olahraga di Kabupaten Jember: Studi Kasus pada Industri Pariwisata dan Pendidikan Jasmani. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 5(1), 98–104. <https://doi.org/10.46838/spr.v5i1.500>
- Mardiyanto, D., & Okfitasari, A. (2023). Potensi Sport Tourism Terhadap Perekonomian Di Kota Solo: Asean Para Games Event 2022. *Jurnal Akuntansi dan Pajak*, 24(01), 1–8. <http://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jap>
- Maslivah, V. S., & Sugiarto, S. (2022). Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Wisata Olahraga Arung Jeram Di Lolong Adventure Kabupaten Pekalongan. *Journal of Sport Science and Fitness*, 7(2), 86–95. <https://doi.org/10.15294/jssf.v7i2.48880>
- Masrucha, A. N., & Choiriyah, I. U. (2024). Peran Dinas Kepemudaan Olahraga Dan Pariwisata (Dispora) Dalam Penyelenggaraan Porprov Jatim Viii 2023 Di Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi*, 11(2005), 94–109. <https://jurnal.unigal.ac.id/dinamika/article/view/13088>
- Mukhyi, M. A. (2024). Teori Ekonomi: Buku Referensi. Media Penerbit Indonesia.
- Parent, M. M. (2016). Stakeholder perceptions on the democratic governance of major sports events. *Sport Management Review*, 19(4), 402–416. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2015.11.003>
- Pristiansyah, Pranandita, N., Haritsah Amrullah, M., & Hasdiansah. (2022). Pendampingan Dispora Kota Binjai Pada Persiapan Tuan Rumah PON XXI 2024. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 45–49. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/JPMD/article/view/485>
- Satriawan, R., Sugiharto, Rahayu, S., & Nasuka. (2020). Pengembangan Pariwisata Olahraga. Solok: Insan Cendekia Mandiri.
- Surakarta, B. P. S. K. (2024). BPS Kota Surakarta. Kota Surakarta Dalam Angka Surakarta Municipality in Figures 2024, 48, 447.
- Virgianita, H. F. & A. (2024). Interaksi antar Aktor dalam Penyelenggaraan Asian Games 2018: Bentuk Wisata Olahraga Berkelanjutan melalui Kerja Sama Multipihak. 5, 176–189.
- Wardiyanta. (2020). Pengantar Ekonomi Pariwisata. Pustaka Pelajar.
- Wenda, I., Naukoko, A., & Niode, A. (2023). Analisis Sektor-Sektor Ekonomi Penggerak Perekonomian Kabupaten Lanny Jaya Provinsi Papua. *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*, 23(9), 193–204.
- Yamin, M. (2020). Implementasi Konsep Nation Branding Anholt dalam Penyelenggaraan Asian Games Jakarta-Palembang 2018. *Indonesian Journal of International Relations*, 4(2), 114–141. <https://doi.org/10.32787/ijir.v4i2.122>
- Zulhidayat, M. (2018). Kewenangan Dan Peran Pemerintah Dalam Penyelenggaraan Komepetisi Sepak Bola Di Indonesia (the Authority and Role of Government in the Organizing of Football Competition in Indonesia). *Jurnal Hukum Replik*, 6(2), 222. <https://doi.org/10.31000/jhr.v6i2.1446>