

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata adalah kegiatan yang dilakukan manusia dalam suatu perjalanan untuk rekreasi atau liburan. Pariwisata mempunyai berbagai manfaat yaitu sebagai sebuah hiburan yang dapat dinikmati oleh para wisatawan sekaligus manfaat sebagai sumber dana yang dapat diperoleh dari penyedia obyek wisata itu sendiri. Sektor pariwisata menyumbang pendapatan daerah yang cukup besar dari tahun ke tahun (Indrianingsih dkk., 2020). Maka tak jarang, sekarang ini banyak lahan yang dikelola untuk dijadikan sebuah obyek wisata alam maupun buatan. Oleh karena itu, banyak daerah yang wilayahnya mempunyai potensi sebagai wisata alam dijadikan sebagai desa wisata pada saat ini sebagai sumber dana tambahan dalam membantu mengembangkan kelestarian alam yang dimiliki.

Kampung Baran, Desa Salam, Kapenewon Patuk Gunungkidul merupakan salah satu desa yang dijadikan sebagai Rintisan Kampung Wisata. Baru-baru ini juga Kampung Baran, Desa Salam diperkenalkan kepada dunia dengan beberapa destinasi wisata yang dimiliki. Destinasi yang dimiliki oleh Kampung Baran merupakan wisata yang akan mendekatkan wisatawan kepada alam. Potensi keindahan alam Patuk sebagai pintu gerbang Gunungkidul yang tidak pernah habis digali terus memberikan banyak pilihan kepada wisatawan untuk mengunjungi.

Teknologi yang perkembangannya semakin pesat dari tahun ke tahun ini sedikit banyak berimbas terhadap semua aspek kehidupan termasuk dalam hal pariwisata. Peranan inovasi teknologi sangat membantu pariwisata untuk *survive* di masa krisis salah satunya dengan *virtual tourism* (Kemenparekraf, 2020). Masyarakat diseluruh penjuru dunia sekarang dengan mudah menikmati pemandangan wisata alam maupun buatan dengan jarak yang jauh hanya dengan *handphone* genggam yang dimiliki. Biasanya informasi yang jelas sebuah obyek wisata disediakan oleh pengelola wisata itu sendiri yang memiliki *website* atau aplikasi khusus. Sementara itu, untuk obyek wisata yang tidak memiliki *website/aplikasi* khusus, informasi yang didapat oleh masyarakat sangatlah minim

dan belum terperinci rinci. Informasi online yang jelas dari sebuah obyek wisata dimanfaatkan para masyarakat/wisatawan yang akan berlibur untuk melihat terlebih dahulu daerah yang akan mereka kunjungi. Namun, tidak semua informasi wisata dapat dicari dengan mudah. Banyak obyek wisata baru yang informasinya belum terekspos oleh media teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada Kepala Dukuh Rintisan Kampung Wisata Baran, yaitu dengan Bapak Budi Nuryanto pada tanggal 17 Agustus 2021, bahwa saat ini terdapat permasalahan mengenai informasi destinasi wisata Kampung Baran yang masih susah dijangkau oleh para masyarakat umum khususnya untuk para wisatawan yang ingin berkunjung apalagi bertepatan dengan kondisi pandemi. Sudah dilakukan beberapa promosi kegiatan seperti penyiaran pada televisi, radio dan media sosial untuk mengenalkan Kampung Wisata Baran, namun masih sangat sederhana.

Media promosi *online* saat ini adalah jalan terbaik untuk mengenalkan sebuah produk kepada masyarakat. Maka dari itu, media komunikasi visual dimanfaatkan sebagai alat bantu promosi *online* Rintisan Kampung Wisata Baran, Desa Salam, Kap. Patuk Gunungkidul untuk mengenalkan wisata alamnya kepada masyarakat. Media promosi yang cocok untuk diterapkan yaitu media teknologi berbasis *augmented reality* yang menggabungkan dunia maya kedalam dunia nyata. Sehingga, wisata alam yang sedang dipromosikan dapat diketahui oleh calon wisatawan berupa gambaran dan informasi yang dihasilkan oleh teknologi *augmented reality* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membuat media komunikasi visual untuk media promosi di kampung Baran, desa Salam Kapenewon Patuk Gunungkidul?
2. Bagaimana mengimplementasikan media komunikasi visual untuk media promosi berbasis *Augmented Reality*?

3. Apakah media promosi berbasis *Augmented Reality* efektif untuk media promosi di kampung Baran, desa Salam Kap. Patuk Gunungkidul?

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah pada penulisan penelitian ini, sehingga dapat menghindari presepsi yang berbeda dan meluasnya pembahasan topik permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Media hanya menampilkan detail informasi wisata Susur Sungai & Goa, Hampanan Sawah Gayam Baran, dan Air Terjun Kedung Anyep yang ada pada Kampung Baran, Desa Salam Kap. Patuk Gunungkidul
2. Tidak semua objek yang ada di Rintisan Kampung Wisata Baran, Desa Salam akan dibuat model 3D dan *augmented reality*.
3. Pemanfaatan media komunikasi visual sebagai alat bantu promosi dibuat menggunakan *augmented reality* pada *smartphone* atau *mobile*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah memanfaatkan media komunikasi visual untuk menghasilkan sebuah aplikasi sebagai alat bantu promosi Rintisan Kampung Wisata Baran, Desa Salam, Kapenewon Patuk Gunungkidul Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penulisan penelitian ini antara lain yaitu:

1. Membantu mempromosikan Rintisan Kampung Wisata Baran, Desa Salam, Kap. Patuk Gunungkidul agar dikenal oleh masyarakat luas.
2. Membantu para wisatawan agar lebih mudah dalam mencari lokasi dan informasi wisata yang ada pada Rintisan Kampung Wisata Baran, Desa Salam, Kap. Patuk Gunungkidul.