

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah maju dan berkembang sangat pesat. Teknologi informasi saat ini memberi dampak yang sangat besar terhadap kehidupan sehari-hari termasuk sektor pariwisata. Perkembangan teknologi informasi di bidang pariwisata dapat mempermudah masyarakat umum untuk mengakses informasi yang berkaitan dengan wisata disuatu daerah. Informasi yang disajikan tentang sebuah objek wisata dapat digunakan oleh masyarakat umum untuk menjadi bahan referensi tentang objek wisata tersebut sebelum mengunjunginya.

Menurut Thomas Dianto Glery (2018) media promosi dapat diartikan sebagai pengantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Secara harfiah media mempunyai arti pengantar sedangkan promosi adalah suatu bentuk komunikasi dalam sebuah pemasaran. *Augmented Reality* adalah sebuah istilah untuk menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual yang dibuat oleh komputer sehingga batas antar keduanya menjadi sangat tipis. Tujuan utama dari dibuatnya *Augmented Reality* yaitu menciptakan lingkungan baru dengan menggabungkan interaktivitas lingkungan nyata dan virtual (Rumajar, 2015).

Desa Bleberan terletak di ujung sisi barat kabupaten Gunungkidul yang berbatasan langsung dengan kabupaten Bantul, jarak orbitasi dengan Kota Yogyakarta sejauh 40 kilometer dengan jarak tempuh 90 menit dalam kondisi normal. Desa Bleberan mempunyai visi “Terbentuknya Desa Wisata yang Produktif, Indah, Tertib, Aman dan Religi”. Terdapat dua destinasi wisata yang ada di desa Bleberan yaitu Goa Rancang Kencono dan Air Terjun Sri Gethuk. Goa Rancang Kencono menyajikan struktur bebatuan stalaktit dan digunakan ketika perjuangan kemerdekaan Indonesia saat melawan Belanda sedangkan Air Terjun Sri Gethuk menyajikan pemandangan tebing kapur yang bersumber dari 3 mata air dan nuansa alam Sungai Oyo (Jadesta, Kemenparekraf).

Pandemi COVID-19 berdampak pada sektor wisata yang ada di desa Bleberan dan membuat jumlah pengunjung menurun. Data Badan Pusat Statistik Gunungkidul mencatat bahwa jumlah wisatawan domestik di Gunungkidul dari tahun 2018-2019 mengalami kenaikan sekitar 20,74%, sedangkan dari tahun 2019-2020 jumlah wisatawan domestik mengalami penurunan drastis sebesar 45,98%, sedangkan jumlah wisatawan mancanegara pada tahun 2020 mencapai 3.453 orang sangat jauh menurun dari tahun 2019 yang mencapai 19.191 orang. Jumlah pengunjung dan pendapatan objek wisata yang melalui pos Bleberan Gunungkidul pada tahun 2020 tercatat sebanyak 35.850 orang berkunjung dengan pendapatan Rp.71.700.000 dan jumlah pengunjung pada tahun 2021 sebanyak 16.325 dengan pendapatan sebesar Rp.32.650.000. Dari penjelasan diatas terdapat penurunan jumlah pengunjung yang drastis (Badan Pusat Statistik, 2020-2021).

Banyak potensi alam serta budaya alam di Gunungkidul yang masih bisa dikembangkan sebagai destinasi alternatif saat berkunjung ke Daerah Istimewa Yogyakarta. Salah satu upaya pemerintah kabupaten Gunungkidul dalam meningkat kembali potensi wisata yang ada di kabupaten Gunungkidul khususnya desa Bleberan adalah adanya program Dewi Sintal yang dimana program tersebut merupakan promosi desa wisata melalui media digital.

Oleh karena itu dengan adanya penelitian dengan judul “Media Promosi Wisata desa Bleberan Gunungkidul Berbasis *Augmented Reality*” diharapkan dapat menjadi media informasi untuk meningkatkan daya tarik untuk berkunjung ke wisata desa Bleberan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang dijelaskan di atas, permasalahan yang dihadapi adalah:

1. Bagaimana merancang dan membuat media promosi wisata desa Bleberan Gunungkidul berbasis *Augmented Reality*?
2. Bagaimana membuat isi konten pada aplikasi promosi desa wisata Bleberan Gunungkidul?

3. Bagaimana respon pengguna aplikasi terhadap media promosi Wisata desa Bleberan kecamatan Playen kabupaten Gunungkidul?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada skripsi ini sebagai berikut:

1. Informasi yang ditampilkan tentang Goa Rancang Kencono dan Air Terjun Sri Gethuk yaitu deskripsi wisata, harga tiket masuk, jam operasional, tarif wahana permainan dan jam operasional.
2. Kamera 360 *view* hanya terdapat pada dua spot wisata.
3. *Augmentend Reality* yang disajikan dari aplikasi wisata desa Bleberan yaitu perahu, *flying fox* dan tubing.
4. Rute jalur menjelaskan simulasi rute dari gerbang TPR menuju dua objek wisata desa Bleberan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang yang dijelaskan di atas, permasalahan yang dihadapi adalah:

1. Merancang dan membuat media promosi wisata desa Bleberan Gunungkidul berbasis *Augmented Reality*.
2. Membuat isi konten pada aplikasi promosi desa wisata Bleberan Gunungkidul.
3. Menghitung respon pengguna aplikasi terhadap media promosi Wisata desa Bleberan kecamatan Playen kabupaten Gunungkidul.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan di atas, maka dapat disimpulkan untuk manfaatnya, beberapa diantaranya adalah:

1. Memudahkan kelompok desa wisata Bleberan mempromosikan wisata yang sudah ada agar dikenal oleh masyarakat luas.
2. Membantu wisatawan domestik dan mancanegara untuk lebih mengenal desa Bleberan dari objek wisata yang ada disana.
3. Meningkatkan ekonomi warga di sekitar objek wisata desa Bleberan.