BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Semarang sebagai Ibukota Provinsi Jawa Tengah masuk dalam daftar 5 kategori Kota metropolitan terbesar di Indonesia. Pembangunan gedung pencakar langit yang setiap tahunnya bertambah merupakan salah satu tanda perkembangan Kota Semarang[1]. Selain itu Kota Semarang juga memiliki beraneka ragam objek wisata yang dapat dikembangkan dan berpotensi untuk dikembangkan menjadi Kota Tujuan wisatawan domestik ataupun mancanegara[2].

Pariwisata pada saat ini disebut sebagai industri baru yang dapat memberikan dampak pertumbuhan ekonomi secara cepat. Dengan adanya pertumbuhan lapangan pekerjaan bagi warga sekitar akan memberikan stimulasi para sektor-sektor produktivitas mulai diminati para masyarakat. Selanjutnya dengan adanya pariwisata akan memberikan dampak begi beberapa sektor industri antara lain terbentuknya industri klasik seperti kerajinan tangan, penginapan dan sarana transportasi pada wilayah pariwisata yang ekonomis dipandang juga sebagai salah satu industri[3]. Apabila potensi pariwisata di kota Semarang dapat di kelola dengan baik akan memberikan banyak dampak positif bagi perkembangan ekonomi dengan adanya peluang lapangan pekerjaan bagi masyarakat yang tinggal di sekitar obyek wisata[4]. Berhasilnya bidang pariwisata tidak lepas dari daya tarik destinasi wisata dan di ikuti strategi pemasaran yang inovatif untuk

menarik wisatawan berkunjung[5]. Kegiatan pemasaran merupakan sebuah komunikasi yang dilakukan untuk memberikan penjelasan mengenai barang ataupun jasa yang ditawarkan kepada calon konsumen yang memiliki tujuan antara lain untuk mendapatkan perhatian konsumen, mengingat, mendidik dan meyakinkan konsumen akan produk atau jasa yang ditawarkan[6].

Upaya pemasaran objek pariwisata Kota Semarang yang dilakukan oleh pemerintah daerah sudah merambah melalui dunia teknologi seperti yang dilansir melalui website resmi Kota Semarang, yaitu dengan tersedianya aplikasi yang bernama "Pariwisata Kota Semarang" yang sudah dapat diunduh melalui *Google Play*, aplikasi Pariwisata Kota Semarang berisikan informasi mengenai objek wisata, kuliner khas, tempat penginapan yang terdapat di Kota Semarang[7]. Pembuatan aplikasi atau *game* sebagai akses untuk mempromosikan destinasi, makanan khas, budaya juga sudah marak digunakan di berbagai penjuru dunia. Perkembangan teknologi yang pesat mendorong untuk melakukan promosi dengan pembuatan aplikasi atau *game*, kelebihan dari promosi menggunakan aplikasi multimedia dan internet dirasa lebih efektif dikarenakan dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Promosi menggunakan aplikasi multimedia juga lebih menarik karena terdapat perpaduan antara pandangan, gerak dan suara[8]. Berikut daftar aplikasi atau *game* bertema promosi pariwisata yang sudah ada di *Google Play*.

Tabel 1.1 Daftar Aplikasi dan *Game* di Google Play

Nama *Game*	**Rating**	**Komentar**
Thailand Tourism *Game*	0	0
Rusia Tourism *Game*	0	0

Singapore Tourism *Game*	0	0
China Tourism *Game*	0	0
France Tourism *Game*	0	0
Netherland Tourism *Game*	0	0
Spain Tourism *Game*	0	0
India Tourism *Game*	0	0
Italy Tourism *Game*	0	0
Singapore Memory *Game*	6	
Tebak Pemandangan	94	4
Cities Of The World	2564	3
Hidden Objects – London	228	2
Jigsaw Place Tourism Puzzel	2837	3
Wisata Siak *Game*	15	0
Jelajah Wisata Kudus	10	2
Tempat Wisata Teka – teki	53	2
Tebak Wisata Bandung	3	3
Wisata Salatiga dan Sekitarnya	3	0
Tebak Wisata dan Tradisi	9	4
Dorang (Dolan Semarang)	17	5
Hi *Game* Jogja	78	17
Keliling Jakarta	8	2
Seca Candi	222	107
JnE – Wisata ke Yogyakarta	89	10

Upaya selanjutnya yang akan di lakukan penulis dalam penelitian ini untuk dapat mengenalkan pariwisata Kota Semarang adalah dengan cara pembuatan *game*. *Game* komik interaktif dipilih penulis sebagai upaya pengenalan dan promosi pariwisata Kota Semarang, yang berbeda dari *game* dengan tema pariwisata yang sudah ada, dengan menyuguhkan bacaan komik yang mengangkat tema pariwisata Kota Semarang dan memasukan sejarah atau asal usul objek yang akan dijadikan tema percakapan pada komik diharapkan dapat memberikan dampak pada pengenalan serta promosi pariwisata Kota Semarang.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas penulis ingin meneliti lebih lanjut mengenai pengenalan dan promosi pariwisata di Kota Semarang melalui *game* yang memiliki rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana *game play* yang cocok untuk pengenalan pariwisata di Kota Semarang?
2. Bagaimana sistem pemberian *reward and punishment* yang cocok untuk *game* yang akan dibuat?
3. Bagaimana penyampaian edukasi dan promosi yang sesuai dengan *game* tersebut?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang sudah tertulis di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui *game play* yang sesuai untuk pengenalan destinasi wisata di Kota Semarang.
2. Mengetahui sistem pemberian *reward and punishment* yang cocok untuk *game*.
3. Mengetahui penyampaian edukasi dan promosi yang sesuai untuk *game* tersebut.