

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pariwisata merupakan salah satu sektor ekonomi yang sangat berperan dalam perekonomian diseluruh negara. Menurut Kemenpar, jumlah wisatawan asing yang berkunjung ke Indonesia pada bulan Juni lalu mencapai hingga kurang lebih 850 ribu pengunjung, dengan total dari bulan Januari hingga Juni mencapai kurang lebih 5,2 juta pengunjung[1]. Selain itu pariwisata dan perekonomian kreatif memberikan kontribusi yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan pada tahun 2014 lalu Produk Domestik Bruto (PDB) sektor pariwisata sebesar Rp. 391,49 triliun, sekitar 4.01% dari PDB nasional[2].

Setiap wilayah di Indonesia pasti memiliki sektor wilayah pariwisatanya masing-masing. Hal tersebut selain guna menarik perhatian para turis asing yang berkunjung juga sebagai salah satu strategi dalam meningkatkan pendapatan asli daerah (PAD)[3]. Dengan adanya objek pariwisata yang menarik, maka akan membantu dalam pembangunan ekonomi daerah tersebut.

Salah satu objek wisata yang memiliki potensi di wilayah Semarang adalah Lawang Sewu. Lawang sewu merupakan sebuah bangunan bersejarah peninggalan Belanda yang terletak didekat Tugu Muda Semarang. Lawang Sewu merupakan salah satu objek wisata yang berpotensi di wilayah Semarang. Hal tersebut terlihat dari rata-rata jumlah pengunjung yang datang tiap harinya mencapai 1000-1500 orang[4]. Menurut Kepala Museum Kereta Api Lawang Sewu, Sapto Hartoyo, jika dihitung

kasar pada tahun 2014 silam, jumlah pengunjung mencapai 400 ribu dengan rata-rata 1000 orang per hari, serta dengan harga tiket masuk 10 ribu rupiah, maka Pemkot akan mendapatkan dana sebesar 3.2M[5].

Meskipun banyak tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi, tetapi tak sedikit pula wisatawan yang kurang tahu tentang seluk beluk objek wisata tersebut, karena masih terbatasnya informasi yang diberikan. Sehingga menurut Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Tengah Prasetyo Aribowo perlu adanya peranan media sosial dengan memanfaatkan teknologi dalam penyampaian informasi seputar objek wisata[6].

Dengan potensi pariwisata serta kemajuan teknologi dalam bidang permainan pada masa ini, merupakan sebuah lahan yang cocok untuk memadukan kedua unsur tersebut menjadi sebuah *software* permainan yang dapat mengajak pemainnya untuk bersenang-senang sekaligus mendapatkan informasi wawasan tentang tempat pariwisata tersebut.

Oleh karena itu, perlu dibuat sebuah sistem dengan menggunakan teknologi yang sedang populer saat ini supaya dapat menarik para pengunjung. Salah satu sistem yang dapat menarik perhatian para pengunjung adalah sebuah permainan atau video game. Beberapa video game yang mengangkat tema pariwisata diantaranya adalah Dorang, Secacandi, Momoka, dan masih banyak lainnya. Permainan tersebut merupakan permainan yang mengangkat tema pariwisata tetapi juga memiliki nilai edukasi yang baik. Akan tetapi permainan tersebut belum menggunakan teknologi *augmented reality*.

Augmented Reality adalah sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya 2 dimensi atau 3 dimensi kedalam ruang lingkup nyata dalam waktu nyata[7]. Salah satu fenomena pemakaian teknologi *Augmented Reality* yang menarik minat jutaan masyarakat adalah permainan *Pokemon Go*. Dimana hingga saat ini jumlah unduh dari permainan tersebut telah mencapai 100 juta – 500 juta pengunduh yang menandakan bahwa permainan tersebut diminati oleh masyarakat dari seluruh dunia.

Di Indonesia pun permainan *Pokemon Go* juga telah diimplementasikan sebagai salah satu cara untuk mempromosikan objek wisata suatu daerah. Seperti dilakukan di taman Kyai Langgeng Magelang yang melihat sisi positif dari permainan *Pokemon Go* tersebut[8].

Penggunaan teknologi *Augmented Reality* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan menggunakan *Virtual Reality*, salah satunya adalah interaksi yang nyata serta implementasi yang tidak memakan banyak biaya[9]. Perpaduan antara teknologi *Augmented Reality* dengan konsep permainan yang menarik akan menjadi suatu nilai tambah dalam proses promosi suatu objek wisata. Selain itu teknologi *Augmented Reality* juga merupakan salah satu teknologi yang berpotensi sebagai sarana edukasi dengan adanya pemahaman tentang objek yang dipelajari. Oleh karena dengan konsep permainan yang menarik pasti akan membuat para pemainnya terhibur serta mendapatkan informasi yang dibutuhkan[10].

1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang di atas, dengan ini penulis merumuskan sebuah masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pengenalan pariwisata di Lawang Sewu?
2. Bagaimana cara memadukan teknologi *Augmented Reality* menjadi permainan yang menarik?

Dalam skripsi ini perumusan permasalahan mengacu pada permasalahan pokok, sehingga rancangan game “*Find Me: Lawang Sewu*” disesuaikan dengan kondisi lokasi gedung Lawang Sewu sebagai sarana tempat bermain. Akan tetapi tidak semua bagian ruangan di Lawang Sewu dicantumkan dalam game “*Find Me: Lawang Sewu*”.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1. Mengetahui cara memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pengenalan pariwisata di Lawang Sewu.
2. Mengetahui cara pembuatan sebuah permainan dengan teknologi *Augmented Reality* yang menarik bagi para pemain.