

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era saat ini sektor pariwisata di Indonesia berkembang sangat pesat dan berdampak besar pada pendapatan negara dengan memberi kontribusi besar pada PDB (Produk Domestik Bruto) dari devisa maupun perputaran ekonomi[1]. Sektor pariwisata mempunyai peran sendiri bagi perkembangan perekonomian di Indonesia, selain mengandalkan sumber penghasilan dari devisa, sektor pariwisata juga mempunyai peran yang besar dalam memicu pergerakan sektor-sektor perekonomian yang lain seperti meningkatkan destinasi dan investasi di bidang pariwisata, serta menjadi faktor kunci untuk pendapatan ekspor, memicu peningkatan lapangan pekerjaan, serta pengembangan usaha dan peningkatan infrastruktur. Dalam hal ini sektor pariwisata terbukti sudah memberi kontribusi yang besar pada pertumbuhan ekonomi, terutama pada perolehan devisa[2].

Namun saat ini, kondisi industri pariwisata di Indonesia mengalami penurunan jumlah wisatawan, salah satu akibatnya disebabkan oleh pandemi Covid-19 yang telah melanda Indonesia sejak akhir tahun 2019, oleh karena itu jumlah wisatawan mancanegara juga mengalami penurunan signifikan sejak Februari 2020 dan puncak penurunan terjadi pada april 2020. Berdasarkan Badan Pusat Statistik, sepanjang tahun 2020 jumlah wisatawan mancanegara yang masuk ke Indonesia hanya sekitar 4.052 juta orang, jumlah tersebut sangat memprihatinkan, karena total wisatawan di tahun 2020 hanya sebesar 25% dari total jumlah wisatawan yang masuk ke Indonesia pada tahun 2019[3].

Pandemi Covid-19 menyebabkan perekonomian di Indonesia bahkan dunia mengalami krisis. Karena banyak sektor industri yang terpaksa ditutup dan terkena dampak pembatasan jam operasional. Pemerintah di berbagai provinsi juga mulai melakukan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) dan mulai mensosialisasikan kebijakan *stay at home* atau *work from home* untuk mengurangi dampak pandemi Covid-19. Beberapa tempat wisata bahkan sudah ditutup oleh pemerintah untuk mencegah penularan dan semua jalur darat, air, maupun udara juga dibatasi dengan ketat, oleh karena itu wisatawan mancanegara tidak bisa berkunjung ke Indonesia dan menyebabkan dampak yang sangat besar bagi industri pariwisata di

Indonesia, selain berdampak pada penurunan jumlah wisatawan, pandemi ini juga berdampak pada penurunan penerimaan devisa dari pariwisata, yang sebelumnya pada tahun 2020 menurun yakni sekitar 4-7 miliar dollar AS, jauh jika dibandingkan tahun 2019 yang mana penerimaan devisa dari sektor pariwisata bisa mencapai 20 miliar dollar AS[4]. Kamar Dagang dan Industri (Kadin) mencatatkan hingga akhir 2020 kerugian pada sektor pariwisata yang disebabkan oleh pandemi Covid-19 dan beberapa kebijakan pembatasan sosial berskala besar mencapai angka lebih dari Rp 10 Triliun[5]. Penyebab penurunan industri pariwisata selain disebabkan oleh pandemi Covid-19 ada pula penyebab lain yang ikut berdampak pada penurunan angka wisatawan lokal maupun mancanegara pada suatu tempat wisata yaitu masalah infrastruktur yang kurang terawat di suatu objek wisata, serta kurangnya pemeliharaan tempat tersebut, tidak ada renovasi, atau konsep tata ulang tempat yang membuat tempat wisata menjadi lebih menarik, dan masalah yang terakhir yaitu teknologi. Di masa sekarang perkembangan teknologi bergerak sangat cepat, oleh karena itu industri pariwisata juga harus bisa mengikuti perkembangan tren agar bisa tetap mengikuti arus dan tidak tertinggal.

Tidak bisa dipungkiri bahwa sekarang teknologi memiliki peran yang besar dalam membantu memulihkan industri pariwisata, bahkan menjadi salah satu upaya yang dilakukan pemerintah dalam mengatasi angka penurunan signifikan yang terjadi akibat pandemi Covid-19. Peran teknologi dalam industri pariwisata adalah dengan mengimplementasikan teknologi pada tempat wisata supaya dapat membantu para wisatawan serta dapat memberi daya tarik pada wisatawan untuk mendatangi suatu tempat wisata tersebut, seperti saat ini teknologi *Artificial Intelligence* (AI) banyak diterapkan di beberapa tempat wisata di Indonesia serta sudah berhasil menarik minat wisatawan lokal maupun mancanegara dan sudah dibuktikan bahwa Indonesia berhasil menyumbang 40% pangsa pasar ekonomi digital yang sebagian besar dikontribusikan dari teknologi *Artificial Intelligence* yang memanfaatkan *virtual effect* dengan hadirnya teknologi 5G.

Oleh karena itu salah satu upaya yang dapat dilakukan pemerintah untuk memulihkan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif ini yaitu dengan membuat gebrakan teknologi baru untuk di implementasikan pada suatu objek wisata agar dapat menarik minat wisatawan lokal maupun mancanegara. Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Bapak Sandiaga Uno juga sempat mengatakan bahwa meski terdampak pandemi

Covid-19 namun sektor industri juga harus pandai dalam memanfaatkan dan menangkap peluang yang ada agar bisa tetap bertahan dan pelan-pelan pulih[6], salah satu caranya yaitu dengan mengadaptasikan peran teknologi pada industri pariwisata.

Peran Teknologi dalam membantu meningkatkan minat wisatawan lokal maupun mancanegara, kini sudah banyak diterapkan di berbagai objek wisata pada beberapa daerah contohnya yaitu Kota Lama Semarang yang sekarang sudah menerapkan teknologi *QR Code* untuk membantu navigasi pada wisatawan supaya dapat menentukan tujuan mereka dengan mudah. Selain Semarang, kini banyak daerah di Indonesia mulai menerapkan teknologi sebagai upaya untuk menarik minat wisatawan yang diharapkan dapat berdampak pada pemulihan perekonomian daerah mereka terutama dalam industri pariwisata, salah satu kota yang mulai mengadaptasi teknologi pada industri pariwisata selain Semarang adalah Pekalongan.

Kota Pekalongan memiliki letak yang strategis karena berada di jalur pantura yang menjadi penghubung antara beberapa kota besar seperti Jakarta, Semarang, dan Surabaya sehingga dengan adanya dampak dari Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) menyebabkan penurunan pertumbuhan ekonomi terutama pada industri pariwisata, karena dampak pembatasan yang dilakukan oleh pemerintah kota Pekalongan dengan tujuan untuk mencegah penularan Covid-19.

Kota Pekalongan memiliki beberapa tempat wisata yang menjadi tujuan para wisatawan, seperti Pantai Pasir Kencana, Pusat Informasi Mangrove, dan Museum Batik. seperti kota lain di Indonesia yang memiliki ciri khas atau daya tarik sendiri pada umumnya, begitupun kota Pekalongan. Daya tarik kota Pekalongan ditunjang oleh banyak sumber daya yang melekat pada perkotaan seperti: Kota lama atau Kantor lama Karesidenan Pekalongan, Museum Batik, Kawasan atau jalan tertentu yang memiliki nilai historis mitologi, Monumen Juang yang memiliki pesan historis, Alun-alun, bahkan wisata kuliner yang otentik seperti Sego Megono dan Soto Tauto[7]. Hal Penting yang menjadikan kota Pekalongan sebagai destinasi wisata para wisatawan adalah Batik, kota Pekalongan dikenal sebagai kota industri Batik serta menjadi satu-satunya kota yang mendapatkan pengakuan dari *UNESCO* sebagai kota kreatif dalam kategori *Craft and Folks Art* di Asia Tenggara pada 1 Desember 2014[8]. namun dengan adanya pandemi Covid-19 membawa dampak yang besar di beberapa sektor ekonomi kota Pekalongan, salah satunya adalah sektor pariwisata. Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Museum Batik Pekalongan menjadi salah satu destinasi wisata

andalan di kota Pekalongan yang terdampak pandemi Covid-19. Jumlah kunjungan museum batik hingga akhir 2020 hanya mencapai 7954 kunjungan, angka ini jika dibandingkan dengan tahun 2019, jumlahnya mengalami penurunan, hal ini diungkapkan oleh Kepala UPTD melalui Humas Museum Batik, *Pasattimur Fajar Dewa* ketika ditemui di museum batik, dikatakan bahwa jumlah kunjungan di tahun 2020 hanya 7954 dengan rincian 3664 kunjungan pelajar, 4197 kunjungan orang dewasa, dan 93 kunjungan wisatawan mancanegara, angka ini menurun jika dibandingkan 2019 yang total mencapai 29.149 kunjungan[9].

Namun walaupun angka kunjungan menurun akibat dari pandemi Covid-19, Pemerintah kota Pekalongan dan pihak UPTD Museum Batik Pekalongan juga sudah melakukan berbagai upaya agar sektor pariwisata kota Pekalongan dapat pulih kembali setelah menghadapi pandemi Covid-19 terutama pada Museum Batik Pekalongan. Beberapa upaya yang sudah coba dilakukan yaitu dengan menerapkan protokol kesehatan dengan ketat, serta memberikan pelayanan yang terbaik kepada wisatawan baik itu untuk kegiatan offline maupun online yang mengacu pada tingkat kreativitas masyarakat, dan jumlah wisatawan rombongan juga sudah dibatasi hanya 30 orang, serta setiap wisatawan juga diwajibkan untuk mengikuti protokol kesehatan yang sudah disediakan yaitu wajib memakai masker, cuci tangan, dan jaga jarak. Berbagai upaya sudah dilakukan agar wisatawan dapat merasa aman ketika datang ke museum batik Pekalongan. Serta baru-baru ini pihak museum batik Pekalongan berencana untuk memanfaatkan podcast agar dapat membantu mempromosikan museum batik secara lebih luas di media sosial dengan tujuan agar dapat menarik minat kalangan milenial bahkan wisatawan mancanegara untuk mengunjungi museum batik[10]. Namun dikarenakan kemajuan teknologi saat ini bergerak sangat cepat, sektor pariwisata juga harus bisa memanfaatkan momen tersebut untuk membuat teknologi ikut berperan dalam memulihkan sektor pariwisata di kota Pekalongan, sebelumnya museum batik sempat menerapkan teknologi yaitu teknologi *QR Code* yang berperan untuk membantu memberi informasi mengenai setiap koleksi batik yang ada di museum dengan bantuan ponsel pintar. namun dikarenakan kurangnya pemeliharaan dan pembaharuan pada sistem aplikasi QR Code, sekarang aplikasi itu sudah tidak bisa lagi digunakan.

Karena itu, dalam penelitian ini akan dieksplorasi teknologi baru yang diharapkan dapat berperan cukup besar dalam membantu menarik minat wisatawan lokal maupun mancanegara. Teknologi tersebut yakni teknologi *Augmented Reality*. Teknologi

augmented reality merupakan teknologi yang menggabungkan objek dunia nyata dan objek virtual atau dunia maya dalam kondisi *real-time*. Dengan teknologi ini nantinya wisatawan dapat melihat objek asli menjadi objek tiga dimensi dengan bantuan ponsel pintar[11]. Teknologi *augmented reality* sudah banyak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif dalam pengenalan objek ataupun media pembelajaran, karena selain dapat menggabungkan objek nyata dengan objek virtual, *augmented reality* juga dapat di gabungkan dengan audio yang membuat objek virtual yang di ciptakan dapat memberikan suara berupa informasi yang ingin di sampaikan, oleh karena itu teknologi *augmented reality* cocok untuk diterapkan di museum batik karena dapat membantu wisatawan untuk bisa menikmati batik dengan lebih interaktif dan menyenangkan serta dapat membantu para wisatawan untuk mendapatkan informasi mengenai detail setiap koleksi di museum dengan mudah melalui ponsel. Selain dapat membantu para wisatawan, teknologi *augmented reality* juga dapat membantu para pemandu museum atau biasa disebut *docent/pemandu museum*. *docent/pemandu museum* bertugas untuk menjelaskan sejarah, latar belakang, maupun arti dari setiap koleksi kepada pengunjung, namun tenaga *docent/pemandu museum* di museum terbatas bahkan hanya 2 orang, maka dari itu jika di waktu yang sama pengunjung museum lebih dari 2, maka pengunjung lain tidak bisa mendapatkan penjelasan mengenai koleksi batik dari *docent/pemandu museum*, dikarenakan kekurangan tenaga, sehingga dengan adanya teknologi *augmented reality* diharapkan dapat membantu memberi solusi dari kurangnya tenaga *docent/pemandu museum*, serta dapat memastikan setiap pengunjung dapat memperoleh informasi setiap koleksi secara mandiri dan menjadi media yang dapat memberi informasi dengan model baru yang lebih interaktif dan menarik bagi wisatawan.

Pembuatan teknologi *augmented reality* dibuat menggunakan aplikasi *lens studio* yang merupakan aplikasi desktop gratis besutan *snapchat* yang memang di rancang untuk para pengembang agar dapat menciptakan *augmented reality* yang dapat di distribusikannya melalui *snapchat* yang nantinya bisa di pakai oleh semua orang secara gratis melalui aplikasi *snapchat*. Diharapkan dengan adanya teknologi *augmented reality* pada museum batik dapat meningkatkan minat wisatawan serta dapat meningkatkan daya tarik museum pada masyarakat umum maupun mancanegara agar tertarik mengenal tentang batik, mayoritas pengunjung museum batik adalah sekelompok pelajar yang berkunjung ke museum atas ajakan para guru, bukan atas

inisiatif mereka sendiri maka diharapkan dengan adanya teknologi augmented reality ini dapat meningkatkan minat para pengunjung bukan hanya umum dan mancanegara melainkan juga para pelajar agar mereka memiliki keinginan untuk mengunjungi museum batik diluar dari ajakan para guru. Teknologi ini mudah digunakan karena cukup bermodal ponsel pintar dan internet, diharapkan dengan adanya teknologi augmented reality nantinya dapat berguna membantu para wisatawan untuk mendapatkan informasi dengan mudah dan memberi pengalaman mengenal batik dengan cara yang menyenangkan, nantinya diharapkan dapat berdampak baik dalam mendorong peningkatan jumlah wisatawan yang akhirnya dapat menjadi salah satu cara untuk berkontribusi membantu memulihkan sektor pariwisata di kota Pekalongan terutama di museum batik.

1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang akan dibahas pada penulisan skripsi ini, yaitu:

1. Bagaimana cara untuk memecahkan permasalahan penurunan jumlah wisatawan pada Museum Batik?
2. Bagaimana cara mengembangkan media informasi dengan teknologi Augmented Reality di Museum Batik menggunakan software Lens Studio?
3. Bagaimana mengetahui respon wisatawan terhadap penerimaan teknologi augmented reality sebagai teknologi baru di Museum Batik?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini yaitu :

1. Menemukan cara untuk memecahkan permasalahan penurunan jumlah wisatawan pada Museum Batik.
2. Menemukan cara untuk mengembangkan media informasi dengan teknologi Augmented Reality di Museum Batik menggunakan software Lens Studio.
3. Mengetahui respon wisatawan terhadap penerimaan teknologi Augmented Reality sebagai teknologi baru di Museum Batik.