

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat, banyak teknologi baru yang dikembangkan untuk dapat memudahkan manusia dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya (Turangga, Darmawiguna, and Hendra 2018). Salah satu Perkembangan teknologi yang berkembang pesat ada pada bidang pariwisata. Salah satu inovasi yang mendapatkan perhatian signifikan adalah teknologi Virtual Tour. Indonesia adalah salah satu negara yang terdiri atas kepulauan yang terkenal dengan berbagai kebudayaan, inilah yang menyebabkan Indonesia menjadi salah satu tujuan dari wisatawan (Di and Karangasem 1948). Sebagai salah satu provinsi di Indonesia, khususnya di Provinsi Bali, sektor pariwisata merupakan kontributor utama perekonomian, sehingga integrasi teknologi digital seperti Virtual Tour 360° dapat menjadi strategi inovatif dalam meningkatkan daya saing destinasi wisata (Wahyuni, Sugihartini, and Mertayasa n.d.). Virtual Tour memungkinkan pengguna melakukan eksplorasi secara virtual melalui layar monitor dari lokasi atau objek tanpa harus mengunjungi lokasi atau objek tersebut secara langsung. Realitas Virtual yang imersif merujuk pada realitas buatan yang terasa sangat mirip dengan realitas asli (Ganesha, Kertiasih, and Ganesha 2024). Virtual Tour dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengunjungi destinasi wisata yang tidak memungkinkan untuk dikunjungi (Pada et al. n.d.). Virtual Tour dapat dimanfaatkan sebagai media promosi suatu objek wisata atau objek bersejarah secara virtual, sehingga mampu meningkatkan minat dan ketertarikan calon wisatawan terhadap destinasi yang disajikan. Kesadaran akan pentingnya digitalisasi dalam era pariwisata modern mulai tumbuh, terlebih dengan meningkatnya minat wisatawan milenial dan generasi z yang mengandalkan informasi secara digital (Subawa 2025). Untuk menambah jumlah kunjungan sebuah objek wisata diperlukan strategi promosi dari berbagai media, bisa melalui media game dan Virtual Tour (Yonanta et al. 2023). Virtual Tour sudah banyak digunakan untuk media promosi ataupun pengenalan suatu lokasi. Beberapa

tempat yang cocok difasilitasi dengan Virtual Tour yaitu museum, daerah pariwisata, sekolah, perguruan tinggi, tempat bersejarah, tempat hiburan, hotel, dan lain sebagainya.

Warisan budaya adalah harta budaya yang memiliki nilai penting untuk memahami dan mengembangkan sejarah, ilmu pengetahuan, dan budaya dalam kerangka pembentukan kepribadian masyarakat dan bangsa (Darmawiguna et al. n.d.). Taman Bung Karno Singaraja merupakan salah satu kawasan pariwisata yang memiliki nilai bersejarah, nilai edukatif, nilai estetika, dan nilai rekreatif. Taman ini dibangun sebagai bentuk penghormatan terhadap Presiden pertama Republik Indonesia, Ir. Soekarno, yang memiliki ikatan sejarah yang kuat dengan masyarakat Buleleng. Taman Bung Karno Singaraja sendiri terletak di Jl. Jelantik Gingsir, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng, Bali. Namun, potensi wisata edukatif ini belum sepenuhnya didukung oleh media promosi digital yang inovatif dan mudah diakses oleh masyarakat luas.



Gambar 1.1 Pintu Masuk Taman Bung Karno Singaraja

Pengunjung yang datang ke Taman Bung Karno Singaraja memiliki jumlah yang terbilang tidak cukup banyak dikarenakan hanya terjadi pada hari-hari tertentu saja, yang dimana hanya ramai pada hari-hari besar dan bisa terjadi hanya dua kali dalam satu tahun. Sehingga membuktikan bahwa Taman Bung Karno Singaraja masih belum banyak diminati padahal taman ini mempunyai daya tarik budaya dan sejarah yang berguna untuk menambah wawasan. Namun,

promosi dan aksesibilitas terhadap informasi mengenai Taman Bung Karno Singaraja masih terbatas, sehingga banyak wisatawan, baik domestik maupun mancanegara, yang belum mengetahui secara mendetail mengenai tentang tempat ini. Kurangnya informasi interaktif bertema sejarah membuat banyak masyarakat tidak berminat dalam mempelajari sejarah lebih lanjut (Bagus et al. n.d.). Sehingga perlu adanya suatu trobosan untuk mempromosikan Taman Bung Karno Singaraja, yaitu dengan mengembangkan Virtual Tour.

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti bertujuan untuk mempromosikan Taman Bung Karno Singaraja dengan mengembangkan sebuah aplikasi Virtual Tour yang memanfaatkan sebuah foto dan video panorama 360°, dimana penulis melaksanakan penelitian ini dengan judul “Pengembangan Virtual Tour 360° Berbasis Web Untuk Destinasi Wisata Taman Bung Karno Singaraja”. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan visibilitas destinasi, memperkaya pengalaman wisatawan, dan mendukung pengembangan pariwisata berbasis teknologi di Indonesia.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari identifikasi masalah yang dipaparkan pada latar belakang tersebut, maka didapatkan rumusan masalah penelitian diantaranya :

1. Bagaimana rancangan dan implementasi media Virtual Tour 360° Berbasis Web Untuk Destinasi Wisata Taman Bung Karno Singaraja?
2. Bagaimana hasil uji BlackBox terhadap media Virtual Tour 360° Berbasis Web Untuk Destinasi Wisata Taman Bung Karno Singaraja?
3. Bagaimana hasil uji ahli media terhadap media Virtual Tour 360° Berbasis Web Untuk Destinasi Wisata Taman Bung Karno Singaraja?
4. Bagaimana respon pengguna terhadap media Virtual Tour 360° Berbasis Web Untuk Destinasi Wisata Taman Bung Karno Singaraja?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian Pengembangan Virtual Tour 360° Berbasis Web untuk Destinasi Wisata Taman Bung Karno Singaraja adalah sebagai berikut.

1. Membuat rancangan dan implementasi Pengembangan Virtual Tour 360° Berbasis Web Untuk Destinasi Wisata Taman Bung Karno Singaraja.
2. Mengetahui hasil uji BlackBox terhadap Pengembangan Virtual Tour 360° Berbasis Web Untuk Destinasi Wisata Taman Bung Karno Singaraja.
3. Mengetahui hasil uji ahli media terhadap Pengembangan Virtual Tour 360° Berbasis Web Untuk Destinasi Wisata Taman Bung Karno Singaraja.
4. Mengetahui respon pengguna terhadap media Virtual Tour 360° Berbasis Web Untuk Destinasi Wisata Taman Bung Karno Singaraja.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran kepada masyarakat bahwa pentingnya bagi kita untuk mengetahui sejarah perjuangan dari para pahlawan dan pejuang bangsa ini sehingga kita tidak lupa dengan pengorbanan beliau dimasa lalu. Dan dengan penelitian ini diharapkan akan memberikan ruang kepada para peneliti dan yang meneliti hal yang serupa dimasa mendatang. Dan adapun manfaat pada penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sebuah inovasi dalam dunia teknologi yang berguna untuk memperkenalkan objek wisata yang memiliki nilai sejarah sehingga dapat memberikan manfaat kepada masyarakat dan para wisatawan. Tujuan dari penelitian ini yaitu dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat melalui media Virtual Tour yang seolah-olah pengguna mengunjungi Taman Bung Karno Singaraja yang dapat dilihat dengan media berbasis website, dan dapat memberikan wawasan kepada masyarakat dan wisatawan yang ingin mengetahui lebih dalam mengenai Taman Bung Karno Singaraja.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi pengguna

Pengembangan Virtual Tour 360° Berbasis Web untuk Destinasi Wisata Taman Bung Karno Singaraja ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai media informasi, promosi wisata dan dapat menambah wawasan bagi para pengunjung.

b. Manfaat bagi peneliti

Peneliti dapat mengimplementasikan ilmu yang dipelajari dan didapatkan selama perkuliahan melalui penelitian ini. Peneliti juga dapat menambah wawasan mengenai bapak pendiri bangsa Ir. Sukarno melalui pembuatan produk Pengembangan Virtual Tour 360° Berbasis Web Untuk Destinasi Wisata Taman Bung Karno Singaraja.

c. Manfaat secara umum

Pengembangan Virtual Tour 360° Berbasis Web Untuk Destinasi Wisata Taman Bung Karno Singaraja diharapkan dapat menjadi contoh pengembangan sarana promosi pada tempat wisata bersejarah di Indonesia.

