

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Warisan Cagar Budaya adalah warisan artefak fisik dan atribut tak berwujud dari suatu kelompok atau masyarakat yang diwarisi dari generasi sebelumnya, dipertahankan dimasa sekarang, dan dianugerahkan untuk kepentingan generasi mendatang [1]. Perkembangan teknologi selama beberapa dekade terakhir telah memungkinkan penerapan cara-cara baru untuk berinteraksi antara manusia dan komputer. Kemajuan informasi digital juga telah sangat mempengaruhi evolusi diseminasi cagar budaya [2], Kemudian dengan Keberadaan perangkat seluler terkait telah mempengaruhi industri pariwisata pada tingkat infrastruktur dan komunikatif karena kita dapat membayangkan lokasi yang jauh dalam gambar, teks, atau realitas virtual [3]. menawarkan kemungkinan baru untuk berkembang pada pasar layanan wisata. Apakah itu aplikasi seluler, katalog online, atau pertukaran media sosial, ini Paradigma baru memengaruhi semua aspek kehidupan kita, membentuk kembali cara kita berkomunikasi, belajar, dan mendekati dunia di sekitar kita. Salah satu teknologi yang menawarkan cara baru dalam berinteraksi adalah *Augmented Reality* (AR) [4]. Pada awalnya, *Augmented Reality* hanya digunakan dalam aplikasi profesional seperti visualisasi medis atau memperbaiki peralatan yang kompleks karena pada awalnya, itu sangat mahal dalam hal uang, implementasi, dan pengembangan. Namun Saat ini, penggunaan teknologi seperti *Augmented Reality* adalah metode yang dapat diandalkan untuk melestarikan Cagar Budaya [1].

Kota Pontianak memiliki Cagar Budaya yang tentu belum banyak yang diketahui oleh masyarakat luar yang dapat menjadi daya tarik wisata, maka dari itu pengenalan yang dapat mengajak untuk ikut serta dalam melakukan pelestarian objek wisata di Kota Pontianak menjadi penting dilakukan [5], Mungkin belum banyak yang mengetahui mengenai hal itu Terlebih untuk mempelajarinya, maka perlu penyajian yang menarik bagi wisatawan [6]. Daftar dari cagar budaya Kota Pontianak yaitu Tugu Khatulistiwa, Rumah Radakng, dan Istana Kadriah yang menjadi cagar budaya kota Pontianak sehingga perlu media informasi yang salah satunya memanfaatkan *Augmented Reality*. Melalui pengenalan teknologi imersif, pendidikan sejarah sedang diubah menjadi teknik penceritaan yang menawan, yang memungkinkan perluasan cakrawala dan imajinasi melalui pencelupan dalam rekonstruksi peristiwa sejarah di lingkungan *Augmented Reality* [7]. Selain *Augmented Reality*, Hal lain yang dapat diterapkan dalam merancang aplikasi adalah Ada penerapan Gamifikasi dalam pariwisata Manfaat yang diharapkan antara lain meningkatkan kesadaran merek, meningkatkan pengalaman wisatawan, meningkatkan keterlibatan mereka, serta meningkatkan loyalitas mereka [8].

Gamifikasi mengacu pada penggunaan elemen desain game seperti hadiah, misi, peringkat, dan kesenangan pada aplikasi non-game salah satunya adalah pada pariwisata, menyampaikan pengetahuan atau informasi melalui elemen desain permainan, gamifikasi telah terbukti menjadi praktik yang berguna dalam lingkungan pariwisata yang perlu menyampaikan pengetahuan atau keahlian yang agak rumit terkait dengan situs warisan sejarah budaya atau museum sejarah [3]. Tujuan dari penggunaan Gamifikasi adalah untuk meningkatkan minat pariwisata

masyarakat terhadap Cagar budaya, Menurut data yang diperoleh pada tahun 2020 pengunjung wisata tugu Khatulistiwa mengalami penurunan setiap bulannya pada tahun 2020 dengan total jumlah pengunjung dalam setahun adalah 31.142 yang terbagi 30.244 wisatawan lokal dan 898 wisatawan mancanegara [9]. Berbeda dengan Tugu Khatulistiwa, Cagar budaya Rumah Radakng dan Istana Kadariah merupakan tempat umum yang dimana siapa saja dapat mengunjungi tanpa adanya proses seperti pada tempat wisata umumnya.

Pada penelitian ini akan membahas tentang bagaimana mengembangkan aplikasi *Mobile* untuk pariwisata cagar budaya di kota Pontianak dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* dan elemen gamifikasi yang sesuai untuk memberikan informasi dan pengalaman wisata dalam eksplorasi tempat wisata cagar budaya tersebut. Dalam proses pengembangan aplikasi akan menggunakan Metode *Protoype*.

1.2 Rumusan Masalah

Terhadap Cagar Budaya yang ada di Kalimantan Barat Teknologi dari *Augmented Reality* dan Teknik Gamifikasi dapat diterapkan dalam merancang sebuah aplikasi untuk pariwisata cagar budaya kota Pontianak.

Media yang berkesan menarik akan dapat mengoptimalkan proses penyampaian informasi dan diharapkan meningkatkan minat serta edukasi terhadap wisata cagar budaya kota pontianak.

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana mengembangkan Aplikasi *Mobile Augmented Reality* dan Gamifikasi untuk Pariwisata Cagar Budaya di Pontianak ?

1.4 Batasan Masalah

1. Objek Cagar budaya adalah objek yang ada di Kalimantan Barat (Istana Kadariah Pontianak, Rumah Radakng dan Tugu Khatulistiwa)
2. Aplikasi Berjalan pada perangkat Smartphone Android

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan :

Tujuan mengembangkan Aplikasi *Mobile Augmented Reality* dan Gamifikasi untuk Pariwisata Cagar Budaya di Pontianak.

Manfaat :

Prototype dari aplikasi dengan menggunakan *Augmented Reality* dan Gamifikasi untuk menghasilkan aplikasi Mobile sebagai media penyajian kepada wisatawan.