

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata adalah suatu kegiatan yang secara langsung menyentuh dan melibatkan masyarakat sehingga membawa berbagai dampak terhadap masyarakat setempat, bahkan pariwisata dikatakan mempunyai *energy trigger* yang luar biasa, yang membuat masyarakat setempat mengalami *metamorphose* dalam berbagai aspeknya. Di samping berbagai dampak yang dinilai positif, menunjukkan adanya berbagai dampak yang tidak diharapkan, seperti semakin buruknya kesenjangan pendapatan antara kelompok masyarakat, memburuknya ketimpangan ekonomi, dan lain-lain.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, sebelas provinsi yang sering dikunjungi oleh wisatawan adalah Bali sekitar 3,7 juta disusul DKI Jakarta, DI. Yogyakarta, Jawa Timur, Jawa Barat, Sumatra Utara, Lampung, Sulawesi Selatan, Sumatera Selatan, Banten, dan Sumatera Barat. Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan sebuah provinsi yang terletak di pulau jawa. Berbagai jenis obyek wisata dikembangkan di wilayah ini, seperti wisata sejarah, wisata budaya, wisata pendidikan, wisata belanja dan khususnya wisata alam. Yogyakarta memiliki banyak wisata alam yang menarik untuk dikunjungi wisatawan khususnya wisata pantai, dapat diketahui Yogyakarta memiliki beberapa pantai yang dapat dijadikan sebagai destinasi wisata.

Dari beberapa jenis wisata di Bantul wisata pantai merupakan tujuan pokok kedatangan wisatawan baik lokal maupun mancanegara. Pengunjung berlibur ke pantai laut selatan untuk menikmati keindahan panorama bentang alam, sekaligus merasakan sensasi deburan ombak yang menggelegar. Daerah pesisir pantai laut selatan Bantul terdapat banyak pantai yang meliputi Pantai Parangkusumo, Baru, Kwaru, Samas, Pandansari, Goa Cemara, dan Pandansimo. Dari beberapa pantai tersebut, Pantai Kwaru memiliki potensi laut yang baik serta memiliki tingkat edukasi yang tinggi dengan adanya museum Pantai Kwaru yang menyimpan sejarah pantai pesisir.

Rodger (1998) dalam bukunya *Managing Educational Tourism* menyatakan bahwa *edu-tourism* atau pariwisata pendidikan dimaksudkan sebagai suatu program di mana peserta kegiatan wisata melakukan perjalanan wisata pada suatu tempat tertentu dalam suatu kelompok dengan tujuan utama mendapatkan pengalaman belajar secara langsung terkait dengan lokasi yang dikunjungi. Program pariwisata pendidikan dapat berupa ekowisata (*ecotourism*), wisata warisan (*heritage tourism*), wisata pedesaan/pertanian (*rural/farm tourism*), wisata komunitas (*community tourism*) dan pertukaran siswa antar institusi pendidikan (*student exchanges*).

Perkembangan zaman dan peran ilmu pengetahuan juga berhubungan erat dengan kebudayaan. Ilmu pengetahuan adalah produk budaya. Oleh karena itu, ia dapat menjalankan fungsinya dengan tepat apabila diletakkan dalam konteks budaya hal ini berarti pertumbuhan dan perkembangannya terjadi berkat dukungan faktor-faktor budaya lainnya. Artinya, ilmu pengetahuan akan maju dan mundur, sejauh kondisi yang mengelilinginya memberikan dorongan baginya untuk berkembang atau menghambatnya. Begitu juga dengan sektor pariwisata, sektor pariwisata juga menghasilkan sub bagian baru yaitu wisata edukasi. Dalam wisata edukasi, bukan hanya kesenangan dan kepuasan hati yang di dapat ketika selesai melakukan kegiatan wisata, namun ditambah dengan ilmu pengetahuan.

Edu-tourism menjadi paradigma pendidikan utama dalam waktu dekat. Menciptakan nilai tambah di masyarakat baik dalam bentuk peningkatan pendidikan dan menciptakan peluang ekonomi baru sebagai hasil dari pengetahuan yang diperoleh pada saat kegiatan wisata. Selain itu, *edu-tourism* akan menyediakan *platform* untuk belajar tanpa perbedaan usia. Konsep *edu-tourism* secara bertahap akan berubah dengan metod pendidikan alternatif yang ditawarkan dalam bentuk educational tourism.

Perkembangan teknologi informasi, memungkinkan terjadinya mobilisasi manusia dengan mudah. Hal tersebut kemudian berimbas pada semakin mudahnya arus pertukaran informasi. Pesatnya *Information and Communication Technology* (ICT), mengundang perhatian berbagai sektor industri termasuk sektor wisata. Informasi yang didapat datang dalam berbagai macam bentuk. Mulai dari

promosi, *content*, *review*, atau pun *visual experience sharing* melalui video atau foto yang diunggah di berbagai online *platform*.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini telah banyak memberikan kontribusi untuk kemajuan di berbagai bidang kehidupan. Salah satu dampak perkembangan teknologi adalah kemajuan di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi saat ini begitu pesat, kemajuan tersebut menawarkan berbagai kemudahan, efisiensi, dan efektivitas dalam mencari informasi untuk bahan ajar dan pengembangan media pembelajaran. Di Indonesia, teknologi pendidikan dimanfaatkan untuk pengembangan sebuah media pembelajaran, misalnya mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk peserta didik berupa multimedia. Salah satu bentuk media berupa video, dimana video tersebut memiliki konten-konten yang dapat dijadikan sebagai inovasi dalam belajar. Pada dasarnya media video memiliki beberapa keunggulan, antara lain: 1. Mudah diakses oleh siapapun dan dimanapun; 2. Cukup praktis dimana memiliki paket informasi, gambar, suara, dll; 3. Dapat dijadikan edukasi bagi yang menonton konten tersebut. Menurut Daryanto (2010:90) video memiliki keunggulan antara lain: ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung, dan video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara, dan video, berbagai media tersebut dikombinasikan menjadi satu yang menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi yang lebih tinggi. Arti dari informasi sendiri tidak hanya ditampilkan secara teks/cetak melainkan bisa berupa bentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat dalam belajar. Menurut Budi Sutedjo Dharma Oetomo (2002:109). Multimedia diartikan sebagai suatu sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi. Menurut Gayestik (Sunaryo Soenarto, 2015)

Dampak dari adanya multimedia ini, berkaitan erat dengan konsep *edutourism*, dimana melalui video masyarakat dapat belajar dengan melihat dari konten tersebut. Dapat dicontohkan misalnya dengan adanya vlog tentang *edutourism*, sehingga masyarakat dapat belajar dari video tersebut tanpa harus berkunjung ke tempat wisata untuk mendapat informasi. Erat kaitanya multimedia juga dapat dikatakan sebagai *new media*. *New media* secara eksklusif merujuk pada teknologi komputer yang menekankan bentuk dan konteks budaya yang mana teknologi digunakan, seperti dalam seni, film, perancangan, sains, dan diatas itu semua internet. *New media* merupakan media yang dapat meningkatkan interaksi sosial antar manusia contohnya melalui beberapa jejaring sosial namun tetap sesuai kaidah dan norma kesopan santunan media baru saat ini. Perkembangan *new media* diikuti juga dengan kebijakan orang yang memanfaatkannya salah satunya pada bidang pendidikan, dimana *new media* sangat dirasakan oleh pelajar yang banyak mencari informasi. Kaitanya dengan masyarakat tentang pantai kwaru, *new media* ini juga dapat digunakan sebagai informasi awal tentang bagaimana masyarakat luar mengetahui berbagai hal tentang pantai kwaru misal keseharian orang-orang disana sebagai seorang nelayan, kebudayaan, serta lingkungan. Kebermanfaatan *new media* ini juga dapat dirasakan oleh masyarakat pantai kwaru sendiri dengan meningkatnya jumlah wisatawan, sehingga masyarakat dapat menjaga ekosistem yang ada ada disana.

Dari beberapa penjelasan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwasannya multimedia ialah sebuah media yang mengabungkan beberapa elemen menjadi satu kesatuan guna memudahkan peserta didik dalam belajar. Di dalam multimedia memiliki beragam jenis komponen, salah satunya ialah video.

B. Indetifikasi Masalah

1. Ketidak pedulian masyarakat terhadap lingkungan, sekitar tentang kawasan pesisir.
2. Kesadaran masyarakat untuk memanfaatkan teknologi masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Pembuatan sebuah media pembelajaran tentang wisata edukasi berupa video dengan konsep *edu-tourism* di kawasan pantai kwaru dan pantai baru Yogyakarta, Kabupaten bantul, Kecamatan srandakan

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran dengan media berupa video yang mengangkat budaya, lingkungan, sumber energi terbarukan.
2. Bagaimana peranan konsep media video *edu-tourism* dalam mengembangkan desa wisata

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan media *edu-tourism* dikawasan wisata edukasi yang mengangkat budaya, lingkungan, sumber energi terbarukan. Sekaligus menimbulkan sikap peduli terhadap lingkungan sekitar.
2. Untuk Mengetahui kelayakan media *edu-tourism* dalam mengembangkan desa wisata.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah ilmu dan pengetahuan dalam mengembangkan desa wisata dengan konsep *edu-tourism*

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Masyarakat

- 1) Memberikan alternatif media pembelajaran media edutourism untuk untuk kawasan desa wisata pesisir tentang kebudayaan lokal yang kususnya ada di pesisir pantai
- 2) Memberikan referensi wisata edukasi dan mengasah pengetahuan kebudayaan Indonesia yang ada di pesisir
- 3) Menyadarkan tentang pentingnya kelestarian lingkungan

b. Bagi Pemerintah

Dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mengembangkan wisata Indonesia dengan konsep *edu-tourism*