

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Industri pariwisata di Indonesia mengalami penurunan yang sangat drastis yang terjadi pada bulan April 2020 dengan jumlah wisatawan hanya sebanyak 158 ribu sesuai dengan data yang diterbitkan oleh Kemenparekraf. Dampak pandemi COVID-19 pada sektor pariwisata Indonesia menyebabkan pengurangan jam kerja pada sektor pariwisata, (*Kemenparekraf, 2021*). Kemampuan dalam beradaptasi, inovasi dan sebuah kolaborasi merupakan kunci utama bagi pelaku pariwisata dan ekonomi kreatif agar dapat bertahan di tangan pandemi. Adanya pandemi menyebabkan tren baru pada pariwisata seperti liburan tanpa banyak bersentuhan dengan orang lain dan tetap aman, yaitu *staycation*. Selain dengan *staycation*, keinginan liburan tanpa bertemu orang lain, juga mengubah tren pada sektor pariwisata dengan memanfaatkan teknologi dan berinovasi, salah satu contohnya dengan tur virtual tour untuk berlibur secara daring.

Kota Gresik terdapat berbagai kawasan pariwisata. Kawasan pariwisata di kota Gresik dikelompokkan menjadi pariwisata budaya, pariwisata alam, pariwisata religi, pariwisata buatan, dan pariwisata sejarah dan cagar budaya. Objek wisata di kota Gresik terdiri dari bangunan cagar budaya yang tersebar di kampung – kampung etnis dalam kawasan pariwisata kota Gresik. Kampung – kampung etnis tersebut antara lain, kampung Arab, kampung Pekauman, kampung Kepatihan, dan kampung Kemas. Kampung – kampung tersebut memiliki ciri khas tersendiri yang tidak dimiliki kampung lain. Sebagai contoh yaitu Kampung Kemas. Kampung Kemas merupakan perkampungan yang terdapat beberapa bangunan kuno dengan gaya arsitektur Eropa dan Cina. Kampung Kemas terletak 200 meter di sepanjang jalan Nyai Ageng Arem-Arem, berjarak 700 meter dari alun-alun kota Gresik. Nama kampung Kemas bermula dari peradaban seorang pengerajin emas yang bernama Bak Liong. Bak Liong memiliki hasil kerajinan emas yang bagus sehingga banyak orang memesan perhiasan kepadanya. (*Agustina melani, 2019*).

Kampung Kemasam merupakan kawasan yang memiliki aktivitas yang beragam, mulai dari aktivitas bermukim, berdagang, dan keagamaan. Aktivitas yang berada di Kampung Kemasam berjalan seiringan dengan kehidupan masyarakat di Kampung Kemasam.

Di Kota Gresik terdapat salah satu bangunan tua yang cukup dikenal dan menjadi icon di kawasan Kampung Kemasam. Bangunan tersebut yaitu Rumah Gajah Mungkur. Arti Gajah Mungkur berasal dari kata gajah yang berarti binatang gajah dan mungkur yang berarti membelakangi, jika dalam keseluruhan berarti gajah yang menghadap membelakangi. Patung gajah mungkur dibangun membelakangi jalan raya dan menghadap teras rumah dengan tujuan agar bisa dinikmati dan dipandang sambil bersantai di depan rumah. Rumah Gajah Mungkur dibangun oleh H. Djaelani putra keempat dari H. Oemar Bin Ahmad dengan gaya colonial dan didirikan sejak 1896. Menurut Dosen Arsitek Institut Teknologi 10 November (ITS) Andy Mapajaya, disebut Rumah Gajah Mungkur, karena terdapat patung gajah mungkur yang menghadap teras rumah dan punggung gajah menghadap jalan. Pada tahun 2016, Kampung Kemasam dan Rumah Gajah Mungkur sempat menjadi tempat wisatawan untuk berkunjung. Wisatawan yang berkunjung tidak hanya berasal dari wisatawan lokal, namun juga berasal dari beberapa negara seperti, dari Eropa, Timur Tengah, dan China. (*Hamzah Arfah,2016*)

Rumah Gajah Mungkur memiliki bentuk halaman yang cukup luas dan bangunan yang masih terawat sangat baik hingga saat ini. Rumah Gajah Mungkur saat ini ditempati oleh ahli waris dari rumah tersebut, sehingga menimbulkan kesan private dan tertutup untuk masyarakat umum (*Heri Agung Fitrianto,2013*).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat diartikan bahwa Rumah Gajah Mungkur terkesan private yang bisa menyebabkan orang lain atau wisatawan yang belum mengetahui tentang Rumah Gajah Mungkur akan merasa segan ketika ingin berkunjung atau mencari informasi. Maka dari itu, peneliti memberikan sebuah solusi melalui perancangan komunikasi visual yang berjudul *Simulasi virtual Tour Rumah Gajah Mungkur berbasis Virtual Reality Sebagai Pengenalan Tempat Pariwisata Sejarah dan Budaya di Kota Gresik* agar wisatawan lokal maupun

manca negara bisa mengunjungi Rumah Gajah Mungkur melalui media *virtual reality* ataupun *virtual tourism*. Harapan dari perancangan komunikasi visual ini adalah masyarakat dapat mengenal dan mengetahui salah satu cagar budaya di kota Gresik yaitu Rumah Gajah Mungkur dengan menggunakan media baru yaitu *virtual tour* yang berbasis *virtual reality*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana wujud visualisasi yang menarik dari virtual tour Rumah Gajah Mungkur?
2. Bagaimana media yang efektif untuk edukasi Rumah Gajah Mungkur?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Merancang wujud visualisasi dengan foto *panoramic/360°*.
2. Merancang virtual tour Rumah Gajah Mungkur yang berbasis *virtual reality* sebagai pengenalan Rumah Gajah Mungkur di Kota Gresik

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi 3 objek yaitu :

1. Objek Perancangan

Rumah Gajah Mungkur memiliki sebuah *new media virtual reality (VR)* sebagai media pengenalan wisata Rumah Gajah Mungkur.

2. Universitas

Penelitian ini menjadi khasanah ilmu program studi Desain Komunikasi Visual di perpustakaan UI SI.

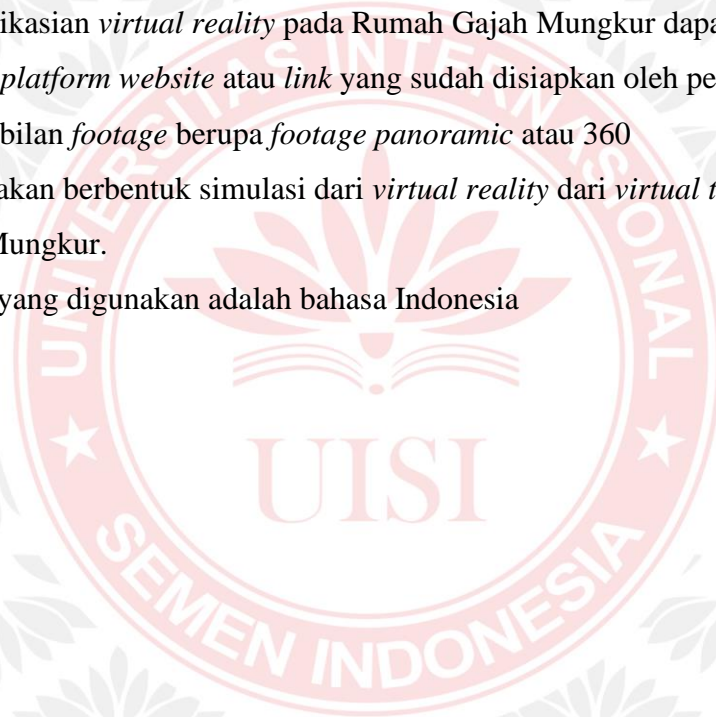
### 3. Penulis

Penelitian ini menjadi sebuah portofolio dan menjadi bahan latihan untuk melakukan penelitian dan perancangan selanjutnya.

### 1.5 Batasan Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah diuraikan, maka Batasan penelitian ini yaitu :

1. Penelitian ini berfokus pada penerapan new media pada Rumah Gajah Mungkur.
2. Pengaplikasian *virtual reality* pada Rumah Gajah Mungkur dapat diakses melalui *platform website* atau *link* yang sudah disiapkan oleh peneliti.
3. Pengambilan *footage* berupa *footage panoramic* atau 360
4. Luaran akan berbentuk simulasi dari *virtual reality* dari *virtual tour* Rumah Gajah Mungkur.
5. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia



## 1.6 Kerangka Pemikiran

