

- g. Memanfaatkan teknologi untuk mempresentasi dan informasi sejarah yang ada di obyek wisata Air Terjun Kedung Kayang. Penyajian koleksi Air Terjun Kedung Kayang harus dikemas agar menarik dan dapat memberikan suatu nuansa dan pengalaman baru bagi pengunjung. Informasi dari koleksi dapat diberikan lewat konsep yang memadukan antara unsur pendidikan dengan hiburan serta keindahan alam. Informasi ini dapat disampaikan lewat teknologi digital, yang telah dikemas dalam satu program khusus, sehingga dapat dioperasikan lewat akun-akun media sosial. Dengan demikian, pengunjung dapat lebih tertarik untuk mengunjungi air terjun.
- h. Menambah SDM yang berkompeten dibidang nya pengelolaan air terjun. Hampir sebagian besar yang bekerja di Air Terjun Kedung Kayang adalah orang yang dipilih dari pokdarwis yang diarahkan pada bidang nya.
- i. Mengemas air terjun lebih modern dengan memanfaatkan teknologi-teknologi saat ini. Perlu muncul sebuah inisiatif yang bertujuan pada peningkatan kepedulian masyarakat terhadap air terjun. Jadi pengemas potensi air terjun harus dibuat secara menarik, atraktif, dan kekinian. Yaitu contohnya dengan memanfaatkan sarana teknologi *Virtual Reality* yang mengacu pada konsep dimana semua objek seakan dapat dijelajahi seperti dunia aslinya, dapat berjalan menelusuri ke segala arah, melihat ke segala arah, memutar, dan menjelajahi sekelilingnya.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis, dapat disimpulkan obyek wisata Air Terjun Kedung Kayang merupakan tempat wisata yang tenang, sejuk, dan nyaman. Air Terjun ini sangat menarik karena menyimpan keindahan alam yang menakjubkan. Letaknya yang strategis dengan didukung dengan kondisi jalan yang beraspal dan dengan adanya rambu-rambu petunjuk arah sangat memudahkan wisatawan untuk menuju ke Air Terjun Kedung Kayang. Dengan fasilitas yang cukup lengkap, walaupun sudah tersedia tetapi perlunya dikembangkan lagi. Pelayanan dari pemandu wisata pun sudah maksimal, sehingga wisatawan dapat dengan mudah paham dengan sejarah yang ada di Air Terjun Kedung Kayang.

Pengelola obyek wisata Air Terjun Kedung Kayang mayoritas berasal dari warga setempat dan juga dibantu oleh Dinas Pariwisata, namun belum sepenuhnya berkompeten dibidang pengelolaan . Walaupun dirasa pengelolaan sudah baik, tetapi akan lebih maksimal jika adanya penambahan dan peningkatan SDM yang berkompeten. Selain SDM, pemerintah juga memberi bantuan berupa dukungan dana yang diberikan untuk pemeliharaan dan perbaikan air terjun ini.

Perlu diperhatikan ancaman yang datang dari pesaing Air Terjun Kedung Kayang. Pesaing datang dari obyek wisata alam jugayang hampir mirip konsepnya dengan Air Terjun Kedung Kayang ini, yang dikemas lebih modern. Melihat target pasar yang dituju adalah segala usia, maka perlu adanya penambahan atraksi atau daya tarik baru yang dapat menambah edukasi dari wisatawan tersebut. Pemanfaatan teknologi untuk pengemasan air terjun pun harus

diterapkan agar menarik minat kunjungan wisatawan dari berbagai golongan. Promosi yang dilakukan dengan mengadakan acara rutin tahunan tingkat internasional mampu meningkatkan kunjungan wisatawan ke Air Terjun Kedung Kayang.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan ternyata masih banyak hal yang harus diperbaiki agar pengunjung semakin nyaman dan menjadikan Air Terjun lebih memiliki daya tarik. Hal ini datang dari kedua belah pihak yaitu pihak pengelola air terjun dan pengunjung. Adapun hal yang harus lebih diperhatikan lagi dan menjadi sebagai saran dari peneliti dari data yang didapatkan di lapangan adalah sebagai berikut :

1. Bagi pihak Pengelola

- a. Pengelola air terjun hendaknya memiliki kompetensi di bidangnya. Maka dari itu, pengelola perlu melakukan pelatihan untuk pengembangan potensi air terjun, dalam hal ini harus sering diadakannya pertemuan-pertemuan dan silaturahmi untuk mengarahkan SDM seperti *workshop*, pelatihan-pelatihan perawatan dan kependuan.
- b. Sebaiknya pengelola memaksimalkan pemanfaatan teknologi untuk obyek Air Terjun Kedung Kayang. Pengemas potensi air terjun harus dibuat secara menarik, atraktif, dan kekinian. Yaitu contohnya dengan memanfaatkan sarana teknologi *Virtual Reality* yang mengacu pada konsep dimana semua objek seakan dapat dijelajahi seperti dunia aslinya, dapat berjalan menelusuri ke segala arah, melihat ke segala arah, memutar, dan