

LAPORAN PENELITIAN

UJI LABORATORIUM LAPANGAN PAKET WISATA KERAJAAN



Disusun oleh :

1. Deni Dwi Ananti, M.Par.,CHE
NIDN. 0520059003
2. Prof. Dr. Ir. Sugiarto, M.Sc.
NIDN. 0311036401
3. Dr. Dwiyono Rudi Susanto, SE., MM., M.Par., CHE
NIDN. 0520066702

SEKOLAH TINGGI PARIWISATA AMBARRUKMO YOGYAKARTA

2024



STiPRAM

Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarukmo Yogyakarta



HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Uji Laboratorium Lapangan Paket Wisata Kerajaan
Rumpun Ilmu : Pariwisata
Bidang Unggulan PT : Pariwisata

Peneliti 1

a. Nama Lengkap : Prof. Dr. Ir. Sugiarto, M.Sc.
b. NIDN : 0311036401
c. Jabatan Fungsional : Guru Besar
d. Program Studi : Doktoral Pariwisata
e. No HP : 08179117425
f. Alamat Surel (email) : profsugiarto@stipram.ac.id

Peneliti 2

a. Nama Lengkap : Deni Dwi Ananti, M.Par., CHE.
b. NIDN : 0520059003
c. Jabatan Fungsional : Lektor
d. Program Studi : Perhotelan
e. No HP : 081382251600
f. Alamat Surel (email) : denidwiananti@stipram.ac.id

Peneliti 3

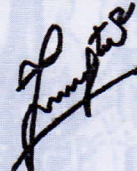
a. Nama Lengkap : Dr. Dwiyono Rudi Susanto, SE., MM., M.Par., CHE
b. NIDN : 0520066702
c. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
d. Program Studi : Pariwisata
e. No HP : 081227193935
f. Alamat Surel (email) : rudinogodewo@stipram.ac.id

Biaya Penelitian : Rp. 54.441.000,-
Jumlah Tim Peneliti : 3 (Tiga) orang
Lokasi Penelitian : Daerah Istimewa Yogyakarta

Yogyakarta, 20 Juni 2025

Ketua Tim Peneliti,

Ketua LPPM STIPRAM,



Prof. Dr. Ir. Sony Heru Priyanto, MM
NIDN: 0614096601

Prof. Dr. Ir. Sugiarto, M.Sc.
NIDN: 0311036401

Jl. Ahmad Yani Ring Road Timur Banguntapan Bantul Yogyakarta
Telp. (0274) 485650 | WA 0822 2507 7212

Email stipram@yahoo.com, stipram@gmail.com | Web www.stipram.ac.id Fb Stipram Yogyakarta
IG [pmb.stipram](https://www.instagram.com/pmb.stipram) | Email Pmb : pmbstipram@gmail.com

ABSTRAK

Proyek Wisata Kerajaan ini menciptakan inovasi berupa paket wisata berbasis teknologi Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR), dirancang untuk memberikan pengalaman yang berbeda, unik serta menarik bagi wisatawan di Kotagede, khususnya terkait sejarah Kerajaan Mataram. Dalam proyek ini, teknologi VR dan AR digunakan untuk menampilkan cerita sejarah dan budaya Kotagede melalui media interaktif seperti QR code dan video animasi. Inovasi ini bertujuan meningkatkan daya tarik destinasi wisata dengan menambahkan elemen storynomics yang memungkinkan wisatawan "menghidupkan" kisah-kisah sejarah saat mengunjungi situs-situs penting, seperti alun-alun, masjid, Watu Gilang, serta kompleks makam Panembahan Senopati.

Potensi Pengguna Inovasi ini memiliki target pengguna yang luas, mencakup wisatawan lokal dan internasional, serta pelajar dan akademisi yang ingin memahami sejarah dan budaya Jawa dengan cara yang menarik dan interaktif. VR dan AR dalam paket wisata ini juga diharapkan menarik minat wisatawan usia muda, memberikan pengalaman wisata yang imersif, terutama bagi mereka yang menyukai integrasi teknologi dalam kegiatan wisata.

Nilai Komersial Paket wisata ini memiliki nilai komersial tinggi karena menawarkan pengalaman wisata unik yang menggabungkan sejarah dengan teknologi. Wisatawan dapat menikmati pengalaman berbeda melalui transportasi tradisional seperti andong yang dilengkapi dengan perangkat VR/AR. Selain pemasukan dari penjualan tiket, nilai komersial juga dapat diperoleh dari penjualan produk lokal dan merchandise terkait, serta dari kunjungan edukatif oleh sekolah dan universitas.

Kata kunci: wisata Kerajaan, Virtual Reality, Augmented Reality, Paket Wisata

ABSTRACT

This Kingdom Tourism Project creates innovations in the form of Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) technology-based tour packages, designed to provide a different, unique and interesting experience for tourists in Kotagede, especially related to the history of the Mataram Kingdom. In this project, VR and AR technology are used to display historical and cultural stories of Kotagede through interactive media such as QR codes and animated videos. This innovation aims to increase the attractiveness of tourist destinations by adding storynomics elements that allow tourists to "bring to life" historical stories when visiting important sites, such as the town square, mosque, Watu Gilang, and the Panembahan Senopati tomb complex.

Potential Users This innovation has a wide target user base, including local and international tourists, as well as students and academics who want to understand Javanese history and culture in an interesting and interactive way. VR and AR in this tour package are also expected to attract young tourists, providing an immersive tourism experience, especially for those who like the integration of technology in tourism activities.

Commercial Value This tour package has high commercial value because it offers a unique tourism experience that combines history with technology. Tourists can enjoy a different experience through traditional transportation such as andong equipped with VR/AR devices. In addition to ticket sales revenue, commercial value can also be gained from the sale of local products and related merchandise, as well as from educational visits by schools and universities.

Keywords: Kingdom tourism, Virtual Reality, Augmented Reality, Tour Packages

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak kerajaan pada masanya. Saat ini, banyak kerajaan yang sudah tidak memiliki bukti fisik dan hanya beberapa yang masih bertahan dengan tantangan keberlanjutannya. Ada pula yang berhasil mengoptimalkan potensinya menjadi destinasi wisata kerajaan. Namun, situs bersejarah seperti kerajaan memerlukan pemeliharaan rutin dan konservasi yang dapat menjadi sangat mahal. Banyak bangunan tua yang rentan terhadap kerusakan akibat usia, cuaca, dan aktivitas manusia.

Di sisi lain, ada banyak kerajaan di tanah air yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata. Inovasi ini sangat penting dikembangkan untuk mengoptimalkan potensi kerajaan menjadi wisata. Diharapkan dengan adanya paket ini, kunjungan wisatawan akan meningkat sehingga pendapatan masyarakat juga meningkat. Paket wisata ini akan mendorong pengelola destinasi pariwisata kerajaan untuk merehabilitasi dan melestarikan bangunan, adat-tradisi, budaya, kesenian, serta makanan kerajaan. Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa pariwisata kerajaan membentuk bagian lanskap pariwisata yang terlihat dan eksperimental di bagian tenggara negara-negara Asia seperti Nepal, Myanmar, dan Vietnam (1). Hubungan antara keluarga kerajaan dan pariwisata diklaim kurang mendapat perhatian dalam literatur akademis terkait (2).

Penelitian terdahulu telah dilakukan dengan merancang paket wisata Ki Ageng Mangir yang ada di Kotagede Yogyakarta. Selain itu, telah dirancang pula paket wisata desa Penadaran, Gubug, Purwodadi, Jawa Tengah yang telah menghasilkan HKI TKT 3 terkait hal ini

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di jelaskan di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian, sebagai berikut :

1. Bagaimana merumuskan dan merancang paket wisata bertema kerajaan yang menarik dan relevan dengan karakteristik Kotagede sebagai kawasan bersejarah?
2. Bagaimana strategi untuk meningkatkan daya tarik wisata Kotagede melalui pengembangan paket wisata berbasis budaya dan sejarah lokal?

3. Bagaimana penerapan konsep *storynomics tourism* dan pelibatan budaya lokal dapat memberikan pengalaman wisata yang mendalam dan berkesan bagi wisatawan?
4. Bagaimana pengembangan paket wisata berbasis budaya dapat memberikan dampak ekonomi yang nyata dan berkelanjutan bagi masyarakat Kotagede?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah sebagai berikut :

1. Merumuskan paket wisata kerajaan yang bisa dinikmati oleh wisatawan
2. Meningkatkan daya tarik wisata dengan paket berbasis budaya dan sejarah.
3. Memberikan pengalaman wisata yang mendalam melalui narasi *storynomics* dan pelibatan budaya lokal.
4. Meningkatkan dampak ekonomi bagi masyarakat setempat.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penulisan yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis, Sebagai wadah pengembangan ide dan kompetensi dalam pengembangan wisata berbasis budaya, teknologi, dan keterlibatan masyarakat.
2. Bagi Pembaca, Memberikan wawasan baru tentang inovasi paket wisata berbasis sejarah, narasi, dan teknologi digital.
3. Bagi Pengelola Wisata, Menjadi referensi dalam merancang dan mengimplementasikan paket wisata yang menarik, edukatif, dan berdampak ekonomi.
4. Bagi Akademis, Menambah khazanah literatur ilmiah terkait pengembangan destinasi heritage melalui pendekatan *storynomics* dan transformasi digital.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN METODOLOGI PENELITIAN

A. Landasan Teori

a. Teori Pariwisata Budaya

Pariwisata budaya merujuk pada aktivitas wisata yang berfokus pada warisan budaya, sejarah, dan identitas lokal sebagai daya tarik utama (McKercher & du Cros, 2002). Dalam konteks wisata kerajaan, elemen-elemen sejarah, tradisi, arsitektur, dan narasi masa lalu menjadi sumber utama daya tarik. Teori ini menekankan pentingnya pelestarian budaya sembari mengembangkan produk wisata yang edukatif dan berkelanjutan.

b. Konsep Storynomics Tourism

Storynomics tourism menggabungkan storytelling (narasi berkisah) dengan pendekatan ekonomi kreatif dalam pengembangan destinasi wisata (Igor & Widodo, 2019). Pendekatan ini menyajikan pengalaman wisata berbasis cerita, memperkuat keterikatan emosional wisatawan dengan destinasi. Narasi sejarah kerajaan yang dikemas secara menarik memungkinkan wisatawan “merasakan” masa lalu secara imajinatif dan interaktif.

c. Interpretasi Warisan Budaya (Heritage Interpretation)

Interpretasi warisan budaya adalah proses penyampaian makna dan nilai dari objek atau situs budaya kepada pengunjung. Freeman Tilden (1957) menyatakan bahwa interpretasi efektif harus bersifat informatif, inspiratif, dan relevan. Dalam konteks uji paket wisata kerajaan, interpretasi melalui narasi, pemandu, dan teknologi (seperti VR/AR) membantu memperdalam pengalaman dan pemahaman wisatawan terhadap konteks sejarah Kotagede.

d. Teori Pengembangan Produk Wisata

Pengembangan produk wisata (tourism product development) mengacu pada proses menciptakan dan menyempurnakan elemen wisata agar menarik, kompetitif, dan sesuai kebutuhan pasar (Middleton et al., 2009). Uji laboratorium lapangan adalah bagian dari tahapan validasi produk sebelum dikomersialkan, dengan mempertimbangkan aspek pengalaman wisatawan, kelayakan operasional, serta keterlibatan masyarakat.

e. Partisipasi Masyarakat dalam Pariwisata (Community-Based Tourism)

Pariwisata berbasis masyarakat (CBT) menekankan pada pelibatan aktif masyarakat lokal dalam merancang, mengelola, dan mendapatkan manfaat dari kegiatan pariwisata (Murphy,

1985; Asker et al., 2010). Dalam konteks wisata kerajaan di Kotagede, keterlibatan masyarakat dalam penyediaan transportasi (andong), kuliner, dan pertunjukan budaya menjadi kunci keberhasilan keberlanjutan produk wisata.

f. Transformasi Digital dalam Pelestarian Budaya

Pemanfaatan teknologi digital seperti Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) dalam pelestarian budaya merupakan bagian dari digital heritage. Teknologi ini memungkinkan rekonstruksi visual dari situs atau peristiwa masa lalu, menjadikannya lebih hidup dan interaktif (Champion, 2011). Dalam paket wisata kerajaan, teknologi ini mendukung pengalaman mendalam dan edukatif bagi wisatawan.

B. Spesifikasi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian terapan (applied research) yang bertujuan untuk menguji kelayakan, efektivitas, dan dampak dari pengembangan paket wisata bertema kerajaan di kawasan heritage Kotagede, Yogyakarta. Penelitian dilakukan melalui pendekatan mixed methods, yaitu menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif guna memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai persepsi wisatawan, partisipasi masyarakat, serta kualitas pengalaman wisata yang dihasilkan.

Metode yang digunakan adalah uji coba lapangan (field trial) dengan pendekatan partisipatif, di mana paket wisata yang telah dirancang diujicobakan secara langsung kepada wisatawan yang menjadi responden, dengan melibatkan pelaku wisata lokal seperti pemandu, pengelola komunitas, pemilik andong, penjual kuliner tradisional, serta seniman budaya setempat. Peneliti juga menggandeng akademisi dan mahasiswa sebagai bagian dari laboratorium hidup (living laboratory).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup kuesioner untuk mengukur tingkat kepuasan wisatawan, pedoman wawancara untuk menggali perspektif pelaku wisata dan masyarakat, lembar observasi, serta dokumentasi untuk mencatat proses uji coba lapangan. Penelitian ini juga mengintegrasikan teknologi Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) sebagai bagian dari inovasi pengalaman wisata, khususnya untuk menampilkan kembali narasi sejarah Kerajaan Mataram Islam melalui pendekatan storynomics tourism.

Lokasi utama pelaksanaan penelitian adalah di kawasan antara dua gerbang (between two gates) Kotagede, yang memiliki kekayaan sejarah, arsitektur, dan budaya. Penelitian ini dirancang untuk berlangsung selama 6 hingga 12 bulan, mencakup tahap perancangan, implementasi, pengamatan, evaluasi, hingga penyempurnaan paket wisata.

Hasil akhir yang diharapkan dari penelitian ini adalah tersusunnya model paket wisata kerajaan yang siap untuk dikembangkan lebih lanjut secara komersial dan berkelanjutan, sekaligus memberikan dampak ekonomi bagi masyarakat lokal serta menjadi model pembelajaran dan pengembangan teknologi dalam pelestarian warisan budaya.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam studi *“Uji Laboratorium Lapangan Paket Wisata Kerajaan”* adalah pendekatan mixed methods dengan metode eksperimen lapangan (field trial) secara partisipatif. Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu perancangan paket wisata berbasis budaya dan teknologi (VR/AR), uji coba langsung oleh wisatawan dan pelaku lokal di kawasan Kotagede, serta evaluasi melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Data kualitatif dianalisis secara tematik, sementara data kuantitatif dianalisis secara deskriptif untuk menilai efektivitas paket wisata dalam aspek pengalaman budaya, kepuasan wisatawan, dan dampak bagi masyarakat lokal.

D. Materi Penelitian

Materi penelitian ini mencakup beberapa aspek utama yang menjadi fokus pengembangan dan pengujian. Pertama, kajian dilakukan terhadap narasi sejarah Kerajaan Mataram Islam di Kotagede, khususnya terkait konsep ruang Catur Gatra Tunggal yang menjadi dasar penyusunan konten wisata. Narasi tersebut dikembangkan menjadi bagian dari strategi storynomics tourism, yang bertujuan menghadirkan pengalaman wisata yang bermakna melalui cerita sejarah yang dikemas secara menarik. Kedua, penelitian mencakup perancangan paket wisata tematik, yang melibatkan pemilihan rute wisata, titik-titik interpretasi budaya, serta integrasi atraksi lokal seperti pertunjukan seni dan sajian kuliner khas. Ketiga, dilakukan pengembangan dan penerapan teknologi digital berbasis Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) untuk menghadirkan pengalaman sejarah secara imersif dan interaktif bagi wisatawan.

Selain itu, materi penelitian juga mencakup keterlibatan masyarakat lokal sebagai bagian dari ekosistem wisata, seperti pemandu, pengrajin, seniman, dan pelaku UMKM. Penelitian ini mengamati sejauh mana partisipasi mereka berkontribusi terhadap keberhasilan paket wisata dan dampaknya terhadap ekonomi lokal. Tahap uji coba lapangan menjadi bagian penting dalam penelitian ini, di mana wisatawan secara langsung mengikuti alur paket wisata dan memberikan tanggapan terhadap pengalaman yang diperoleh. Terakhir, penelitian ini juga mengevaluasi efektivitas dan kelayakan paket wisata secara keseluruhan melalui pengukuran kepuasan wisatawan, nilai edukatif, keterlibatan emosional, serta potensi keberlanjutan dan pengembangan di masa depan.

E. Lokasi dan Waktu Observasi

- a. Lokasi : Kawasan Cagar Budaya Kotagede, yang terletak di wilayah administratif Kecamatan Kotagede, Kota Yogyakarta dan sebagian wilayah Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.
- b. Waktu Penelitian : Penelitian dilakukan pada bulan Agustus-Desember 2024

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian "*Uji Laboratorium Lapangan Paket Wisata Kerajaan*" dilakukan melalui observasi partisipatif, di mana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan uji coba untuk mencatat respons dan interaksi wisatawan serta pelaku lokal. Selain itu, digunakan wawancara mendalam kepada wisatawan, pemandu, dan masyarakat setempat untuk menggali persepsi dan pengalaman mereka. Kuesioner disebarkan kepada wisatawan guna mengukur tingkat kepuasan dan efektivitas paket wisata. Data juga dikumpulkan melalui studi dokumentasi seperti arsip sejarah, foto, serta materi promosi. Sebagai pelengkap, dilakukan sesi umpan balik langsung untuk mendapatkan masukan secara reflektif setelah pelaksanaan uji coba.

G. Teknik Pengolahan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini diolah dengan dua pendekatan. Data kualitatif, seperti hasil wawancara, observasi, dan umpan balik peserta, dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, yaitu dengan mengelompokkan data berdasarkan tema atau pola

tertentu yang muncul terkait pengalaman wisata, persepsi budaya, dan keterlibatan masyarakat. Sementara itu, data kuantitatif dari kuesioner dianalisis secara deskriptif statistik untuk melihat kecenderungan jawaban, seperti tingkat kepuasan wisatawan terhadap narasi, layanan, dan penggunaan teknologi. Seluruh hasil analisis kemudian diinterpretasikan untuk mengevaluasi kelayakan dan dampak dari paket wisata yang diuji.

H. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengintegrasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan umpan balik peserta dianalisis menggunakan analisis tematik, yaitu dengan mengidentifikasi tema-tema utama yang mencerminkan pengalaman wisatawan, persepsi terhadap narasi budaya, efektivitas penggunaan teknologi, serta partisipasi masyarakat lokal. Sementara itu, data kuantitatif dari kuesioner dianalisis secara statistik deskriptif untuk mengetahui tingkat kepuasan, minat, dan penilaian wisatawan terhadap elemen-elemen dalam paket wisata. Hasil analisis dari kedua pendekatan tersebut digunakan secara triangulatif untuk memperoleh kesimpulan yang valid dan menyeluruh mengenai efektivitas, daya tarik, serta potensi pengembangan lanjutan dari paket wisata kerajaan di Kotagede.

BAB III

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran umum dan deskripsi data

Penelitian ini dilaksanakan di kawasan Cagar Budaya Kotagede, Daerah Istimewa Yogyakarta, yang merupakan wilayah bersejarah peninggalan Kerajaan Mataram Islam. Lokasi ini dipilih karena memiliki elemen penting dalam struktur tata ruang tradisional Jawa, yaitu Catur Gatra Tunggal, yang terdiri dari keraton, masjid, alun-alun, dan pasar. Kawasan ini juga memiliki nilai budaya tinggi serta partisipasi aktif dari masyarakat dalam berbagai aktivitas wisata berbasis heritage.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, serta umpan balik langsung dari pelaku wisata dan masyarakat setempat. Jenis data ini mencakup narasi pengalaman wisatawan selama mengikuti uji coba paket wisata, persepsi mereka terhadap penggunaan teknologi digital seperti VR/AR, serta respons terhadap cerita sejarah yang dikemas dalam paket wisata kerajaan.

Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner kepada wisatawan peserta uji coba. Data ini mencakup aspek-aspek seperti tingkat kepuasan, pemahaman terhadap budaya lokal, daya tarik visual, kenyamanan fasilitas, serta minat untuk merekomendasikan pengalaman tersebut kepada orang lain. Kuesioner disusun dalam bentuk skala Likert untuk memudahkan analisis deskriptif.

Dengan mengombinasikan kedua jenis data tersebut, penelitian ini bertujuan memperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas dan dampak dari paket wisata kerajaan yang dikembangkan, baik dari sisi pengalaman wisatawan maupun manfaat sosial ekonomi bagi masyarakat lokal.

B. Pembahasan

Hasil uji coba lapangan terhadap paket wisata kerajaan di kawasan heritage Kotagede menunjukkan bahwa pendekatan berbasis sejarah dan budaya masih memiliki daya tarik yang kuat bagi wisatawan. Narasi sejarah Kerajaan Mataram Islam yang dikemas melalui pendekatan *storynomics tourism* berhasil membangun keterlibatan emosional wisatawan

terhadap destinasi. Hal ini diperkuat dengan pengalaman imersif yang disajikan melalui teknologi Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR), yang memungkinkan wisatawan menyaksikan rekonstruksi visual elemen Catur Gatra Tunggal secara interaktif. Temuan ini sejalan dengan konsep interpretasi warisan budaya (Tilden, 1957) yang menyatakan bahwa pemahaman wisatawan terhadap warisan sejarah dapat ditingkatkan melalui penyampaian yang inspiratif dan relevan.

Dari sisi partisipasi masyarakat, keterlibatan pelaku lokal seperti pemandu, pengrajin perak, penyedia kuliner khas, dan kusir andong menunjukkan bahwa pengembangan paket wisata ini memberikan peluang ekonomi baru bagi warga Kotagede. Temuan ini mendukung pendekatan Community-Based Tourism (CBT) yang menekankan pelibatan aktif masyarakat dalam pengelolaan wisata untuk mendorong keberlanjutan sosial dan ekonomi. Banyak wisatawan yang mengapresiasi pengalaman otentik yang mereka peroleh, seperti berinteraksi langsung dengan warga lokal, mencicipi makanan tradisional, dan menyaksikan pertunjukan seni seperti *cokekan* dan tarian klasik Jawa.

Dari hasil analisis kuesioner, mayoritas responden menyatakan puas terhadap paket wisata yang mereka ikuti, terutama pada aspek penyajian narasi sejarah dan keterlibatan budaya lokal. Sebagian besar wisatawan juga menyatakan bahwa teknologi VR/AR membuat perjalanan menjadi lebih menarik dan edukatif. Namun, beberapa catatan muncul terkait keterbatasan perangkat teknologi dan durasi wisata yang dinilai terlalu singkat. Hal ini menjadi masukan penting untuk pengembangan lebih lanjut, khususnya dalam aspek teknis dan manajemen waktu.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggabungan antara teknologi digital, narasi budaya, dan partisipasi masyarakat dapat menciptakan pengalaman wisata yang berkesan, edukatif, dan berkontribusi pada pelestarian warisan budaya. Paket wisata kerajaan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman sejarah bagi wisatawan, tetapi juga berpotensi menjadi model inovatif dalam pengembangan wisata budaya berkelanjutan.

C. Hasil Analisis Data

1. Hasil Analisis Data Kualitatif

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dan observasi partisipatif, ditemukan bahwa wisatawan memberikan respons positif terhadap paket wisata kerajaan yang dikembangkan di Kotagede. Mereka menyatakan bahwa narasi sejarah yang disampaikan melalui storytelling

memberikan makna yang lebih mendalam dibanding wisata biasa. Cerita tentang Kerajaan Mataram Islam, Catur Gatra Tunggal, dan tokoh-tokoh sejarah lokal membangkitkan rasa ingin tahu dan apresiasi terhadap nilai budaya.

Teknologi Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) juga mendapat perhatian khusus. Wisatawan merasa lebih mudah membayangkan bentuk asli bangunan atau suasana kehidupan kerajaan masa lalu melalui visualisasi digital tersebut. Namun, dari hasil observasi, masih terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan kurangnya pendampingan teknis saat penggunaan aplikasi VR.

Pelaku wisata lokal seperti pemandu, seniman, penjual kuliner, dan pengrajin perak merasa senang dapat terlibat langsung dalam paket wisata ini. Mereka menilai program ini bukan hanya membawa penghasilan tambahan, tetapi juga menjadi media untuk memperkenalkan budaya Kotagede secara lebih luas. Keterlibatan masyarakat ini mencerminkan prinsip pariwisata berbasis masyarakat (CBT), yang menjadi salah satu kekuatan utama dalam keberhasilan program.

2. Hasil Analisis Data Kuantitatif

Data dari kuesioner yang disebarkan kepada 50 orang wisatawan uji coba dianalisis secara deskriptif dengan hasil sebagai berikut:

1. Tingkat kepuasan umum wisatawan terhadap paket wisata:
86% menyatakan puas hingga sangat puas, 12% cukup puas, 2% tidak puas.
2. Kualitas narasi sejarah dan budaya (storytelling):
90% merasa narasi memperkaya pemahaman mereka terhadap sejarah dan budaya lokal.
3. Kesan terhadap penggunaan teknologi (VR/AR):
78% merasa teknologi menambah daya tarik wisata, namun 22% menyatakan masih butuh pendampingan atau penyempurnaan teknis.
4. Minat untuk merekomendasikan kepada orang lain:
84% menyatakan akan merekomendasikan pengalaman wisata ini kepada kerabat atau teman.
5. Pengaruh terhadap pemahaman budaya lokal:
88% menyatakan pengalaman ini membuat mereka lebih memahami nilai-nilai sejarah dan budaya Jawa.

Hasil analisis ini menunjukkan bahwa paket wisata kerajaan yang diuji memberikan nilai edukatif dan pengalaman yang kuat, serta berpotensi menjadi produk wisata yang

berkelanjutan apabila didukung dengan penyempurnaan teknis dan penguatan kapasitas pelaku wisata lokal.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian wisata kerajaan berbasis teknologi yang dibentuk dengan paket wisata di Kotagede ini berhasil menghadirkan inovasi wisata edukatif yang menggabungkan sejarah dan budaya Kerajaan Mataram dalam format yang interaktif. Melalui pemanfaatan teknologi dan paket wisata, wisatawan dapat merasakan pengalaman yang imersif, memperkaya pengetahuan tentang konsep *Catur Gatra Tunggal* dan elemen-elemen sejarah penting lainnya. Inovasi ini juga mendukung pelestarian budaya lokal dengan melibatkan masyarakat setempat dalam berbagai aspek operasional, seperti penyediaan transportasi tradisional, makanan khas, tempat untuk beristirahat dan hiburan tradisional. Selain memberikan dampak ekonomi positif bagi masyarakat, proyek ini membuka peluang bagi pengembangan pendidikan dan penelitian di bidang pariwisata berbasis teknologi

B. Saran

1. Pengembangan Teknologi yang Berkelanjutan: Untuk meningkatkan daya tarik wisata, konten VR dan AR perlu terus diperbarui, terutama dalam menampilkan narasi sejarah yang lebih mendalam serta aspek-aspek budaya lainnya. Kerja sama dengan akademisi dan ahli budaya dapat membantu menghasilkan konten yang akurat dan menarik.
2. Peningkatan Keterlibatan Masyarakat: Pelatihan lebih lanjut bagi masyarakat lokal dalam memberikan pelayanan kepada wisatawan serta tata kelola manajemen dalam pengembangan paket agar menjadi lebih maksimal dan lebih baik lagi.
3. Ekspansi dan Pengembangan Destinasi Lain: Mengingat keberhasilan proyek ini, Kotagede dapat dijadikan model untuk situs-situs budaya lainnya. Ekspansi ke destinasi lain dengan penerapan konsep serupa dapat meningkatkan potensi wisata budaya di daerah lain dan memperluas dampak positif dari inovasi ini.
4. Penguatan Kerja Sama dengan Lembaga Pendidikan: Kolaborasi dengan sekolah, universitas, dan lembaga penelitian sangat penting dalam menjaga keberlanjutan proyek ini. Program wisata edukatif yang lebih terstruktur dapat diperkenalkan, di mana lembaga pendidikan dapat memanfaatkan paket wisata ini sebagai sumber belajar lapangan bagi siswa dan mahasiswa.

Sehingga, dengan dukungan dari masyarakat dan kolaborasi lintas sektor, proyek wisata berbasis VR/AR di Kotagede ini diharapkan dapat berkontribusi secara signifikan pada

pariwisata berkelanjutan dan pelestarian budaya Jawa, sekaligus meningkatkan daya tarik Kotagede sebagai destinasi wisata bersejarah

DAFTAR PUSTAKA

- Asker, S., Boronyak, L., Carrard, N., & Paddon, M. (2010). *Effective community based tourism: A best practice manual*. Sustainable Tourism Cooperative Research Centre (STCRC).
- Champion, E. (2011). *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*. Indiana University Press.
- Freeman, T. (1957). *Interpreting our heritage*. University of North Carolina Press.
- Igor, M., & Widodo, A. P. (2019). Storynomics tourism: Strategi pengembangan destinasi berbasis narasi budaya. *Jurnal Kepariwisata Indonesia*, 13(2), 87–99.
- McKercher, B., & du Cros, H. (2002). *Cultural tourism: The partnership between tourism and cultural heritage management*. Routledge.
- Middleton, V. T. C., Fyall, A., Morgan, M., & Ranchhod, A. (2009). *Marketing in travel and tourism* (4th ed.). Routledge.
- Murphy, P. E. (1985). *Tourism: A community approach*. Methuen.
- UNESCO. (2018). *Digital heritage: Applying information technology to heritage visualisation and interpretation*. Retrieved from <https://whc.unesco.org>